

Belgien bfr 139,- Dänemark dkr 26,50 Italien Lit 7.000 Luxemburg Lfr 139,-
Niederlande hfl 7,80 Österreich öS 49,- Schweiz sfr 6,50 Spanien Pta 625
ISSN 0946-6304
PC Games
2/99
nur DM 6,50
Die Nr.1
StarCraft: Brood War
Nur bei uns: 6 Seiten über die neuen Einheiten und Missionen. Die StarCraft-Fortsetzung im Test!
Siedler 3
Blue Byte-Kunden empört: Programmfehler in Siedler 3 – alles über die Hintergründe!
Patch und Virus-Killer auf CD-ROM!
Riesenposter & Kalender!
Lara Croft zum Sammeln: Der vierte Teil
Turok 2
Mehr Spielspaß, mehr Effekte: Das Freudenfest für Ihre 3D-Karte auf 6 Seiten getestet.
48 Seiten Tips & Tricks: Populous 3, Siedler 3, King´s Quest 8, Tomb Raider 3
Ausführliche Tests zu: Myth 2, Baldur´s Gate, Rogue Squadron, Speed Busters
4 398336 106500
2 99
The Dark Project I StarCraft: Brood War I Turok 2 I Baldur´s Gate I Urban Chaos I X-Wing Alliance
COMPUTEC MEDIA AG

Hals- und Beinbruch

Mi., 30.11.1998

Panne bei LucasArts: Als man den gerade erst veröffentlichten Trailer zur kommenden *Star Wars*-Trilogie im THX-ausgestatteten Konferenzraum zeigen will, entpuppt sich die Version als schlecht kopierte Mono-Fassung in 8 Bit-Qualität. Der Besuch hat sich trotzdem gelohnt, wie Ihnen Florian Stangl im *Indiana Jones-Special* ab Seite 40 beweist.

Di., 01.12.1998

Adventure-Spezialist Kusenberg wird von den *Rally99*-Entwicklern in ein RICHTIGES Abenteuer geschickt: Bevor er einen Blick auf das heiß erwartete Rennspiel werfen darf, wird er von den tückisch grinsenden Marketing-Frauen der britischen Vertriebsfirma Europress in den nordwalisischen Wald gekarrt. Dort erwarten ihn allerdings kein Schlemmer-Menü und keine Go-Go-tanzende Damentruppe, sondern ein Mitsubishi Lancer mit ein paar PS mehr unter der Motorhaube als sein popeliger Astra. Nachdem man ihn auf dem Beifahrersitz festgeschnallt und seine Protestschreie unter dem Helm erstickt hat, geht's mit 160 Sachen über eine Schlamm-und-Geröll-Piste. Nach zwei Minuten ist alles vorbei. Sein Kommentar: „Geil – hoffentlich wird das Spiel genauso!!". Mehr über *Rally99* lesen Sie ab Seite 76.

Mi., 02.12.1998

Jim Tso, Produzent von *Army Men 2*, über Plastiksoldaten: „Ich habe eigentlich nie wirklich damit gespielt, sondern sie am liebsten eingeschmolzen. Am schönsten ging das auf der Herdplatte – meine Mutter fand es nicht so lustig." Was Sie mit den Figuren alles anstellen können, lesen Sie ab Seite 62.

Fr., 04.12.1998

Louis Castle in Deutschland: Der Stardesigner der Westwood Studios gewährt Oliver Menne erste Einblicke in den dritten Teil der Rollenspiel-Saga *Lands of Lore* und kündigt an: „Wir wollen weg vom Massenmarkt-Anspruch eines *Lands of Lore 2* und zurück zu unseren Wurzeln. Begeistern wollen wir in erster Linie wieder die Fans von *Lands of Lore 1*." Ganz generell ist derzeit wieder ein Trend hin zu gehaltvollerer Kost zu beobachten, wie das Beispiel *Baldur's Gate* (Test auf Seite 140) von Interplay zeigt. Doch mit den für dieses Jahr angekündigten Knüllern *Diablo 2*, *LMK* und *Wizardry 8* wird das gesamte Rollenspiel-Spektrum abgedeckt – da dürfte für jeden Geschmack etwas dabei sein. Wie gut das Westwood-Projekt schon jetzt aussieht und was es an spielerischen Neuerungen bringt, erfahren Sie im Preview ab Seite 70.

Mo., 07.12.1998

Die deutschen Exil-Programmierer Factor 5 feiern die Fertigstellung von *Rogue Squadron* (siehe Test auf Seite 158) im deutschen Restaurant Suppenküche in San Francisco. Kein Glamour, kein exotisches Fünf-Gänge-Menü, sondern kerniges Schwarzbrot, Schweinebraten und deutsches Bier. Factor 5-Chef Julian Eggebrecht erklärt, warum: „Nichts gegen Amerika, ich bin ja gerne nach Kalifornien ausgewandert – aber die amerikanische Küche ist alles andere als berauschend..."

Do., 10.12.1998

„Das wird schon nicht so schlimm sein! Schließlich bin ich ja ein gestandener Kerl!", dachte sich Thomas Borovskis, als er sich nach der Weihnachtsfeier unserer CD-ROM-Abteilung mit Schmerzen in der Hand wieder vom rutschigen Boden des Treppenhauses hochrappelte. Die attraktive blonde Notfall-Chirurgin des Erlanger Uni-Klinikums war am nächsten Tag freilich anderer Meinung: „Glatter Durchbruch! Vier Wochen Gips! Aber es ist ja nur die linke! *grins*". Thomas fand das allerdings weniger witzig, denn als Redakteur und waschechter Linkshänder bedeutete dieser kleine Ausrutscher schließlich eine vierwöchige Arbeitsunfähigkeit. Unser Textchef ließ sich allerdings nicht unterkriegen und erschien gleich am nächsten Tag wieder zum Dienst: „So krank kann ich gar nicht sein, daß ich nicht ein bißchen an Euren Artikeln herumnörgeln könnte".



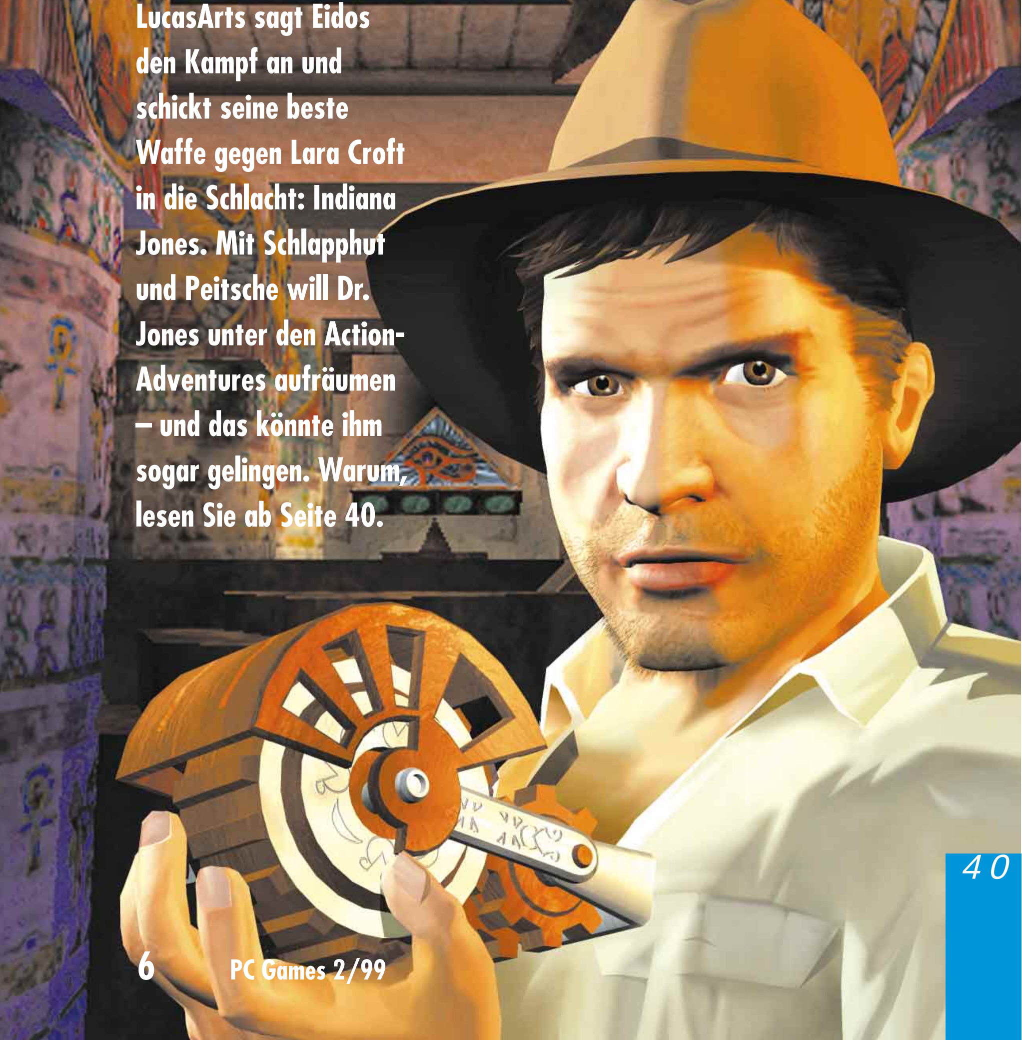
Einen unfallfreien Januar und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC Games-Team

INHALT

RUBRIKEN

SPECIAL



Indiana Jones und der Turm von Babel

LucasArts sagt Eidos den Kampf an und schickt seine beste Waffe gegen Lara Croft in die Schlacht: Indiana Jones. Mit Schlapphut und Peitsche will Dr. Jones unter den Action-Adventures aufräumen – und das könnte ihm sogar gelingen. Warum, lesen Sie ab Seite 40.

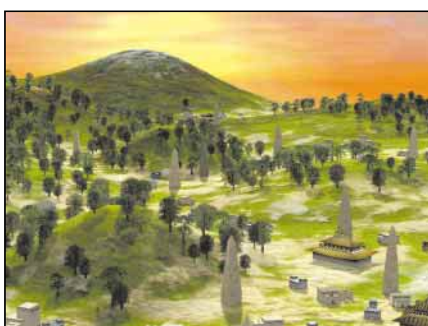
40

PREVIEW

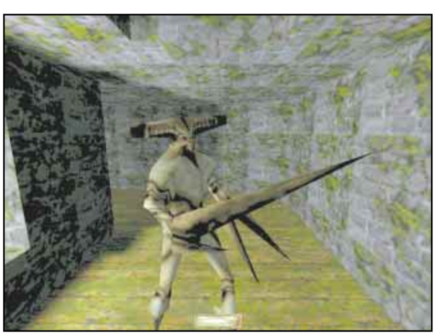
REVIEW

HARDWARE

TIPS & TRICKS









INHALT CD-ROM

Auf der PC Games CD-ROM finden Sie Demoversionen aktueller Spiele sowie zahlreiche Treiber, Updates und Specials. Auf der PC Games PLUS-Edition für DM 19,80 finden Sie zusätzlich eine Vollversion *Der Aufstieg*. Die praktischen CD-Booklets mit den Anleitungen finden Sie zusammen mit den Backlays auf Seite 243.

Demos

- Cyberstrike 2
- Descent 3
- H.E.D.Z.
- King´s Quest 8
- Moto Racer 2
- Requiem
- Test Drive 4x4
- Test Drive 5
- Thunder Brigarde
- Tonic Trouble
- Uprising 2
- Extra: Siedler 3-Missionen

Bugfixes/Updates

- Airline Tycoon V1.25 (deu)
- Anno 1602 – Neue Inseln, neue Abenteuer Patch #2 (deu)
- Blood 2 V1.01 (eng)
- Carmageddon 2 V1.1 (deu)
- Delta Force Fix #1 (eng)
- Die Siedler 3 V1.23 (deu)
- King's Quest 8 V1.1 (eng)
- Links LS 99 V1.1 (eng)
- Monster Truck Madness 2 V2.42 (eng)
- NHL Hockey 99 Patch #1 (eng)
- Racing Simulation 2 V1.02 (eng)
- Railroad Tycoon 2 V1.02 (eng)
- Rainbow Six V1.04 (eng)
- Trespasser V1.1 (eng)
- Warhammer 4000 V1.1 (eng)
- Need for Speed 3 Auto-Patcher (eng)

Specials

- Lesereinsendungen
- Meridian: Renaissance-Zugangssoftware
- T-Online-Zugangssoftware
- 3D Mark 99 – Der professionelle Spiele-Benchmark
- AntiViral Toolkit Pro
- Exklusive Siedler 3-Missionen
- Feedback: Tomb Raider 3
- Großes GPL-Gewinnspiel

Bonus CD-ROM

Demos

- Dark Project: Der Meisterdieb
- FIFA 99
- Heavy Gear 2
- Kurt
- NASCAR Racing 1999 Edition
- NASCAR Revolution
- Rival Realms
- Rogue Squadron
- Ruthless.com





3D-SHOOTER & 3D-ACTION

Oliver Menne über den Wandel zum 3D-Sneaker

Eidos Interactive wird immer mehr zum Publisher der echten Überraschungen. Der Anfang wurde im vergangenen Jahr mit *Commandos* gemacht: Das Produkt tauchte aus dem Nichts auf und hält sich seitdem hartnäckig in den Verkaufscharts. Jetzt erscheint *The Dark Project: Der Meisterdieb* und Spieler aus aller Welt sind sich einig, daß dieser Titel an Innovationen kaum überboten werden kann. Ist diese Vorgehensweise etwa Bestandteil einer neuen Firmenpolitik? Vielleicht ist es wirklich das richtige Rezept, die Erwartungshaltung möglichst gering zu halten, damit das fertige Produkt gar nicht erst enttäuschen kann? **Hinter dem Erfolg von The Dark Project steht aber dennoch ein großes Fragezeichen**, denn schließlich handelt es sich bei diesem Spiel um eine Art Neudefinition eines Genres. Vor allem gedanklich ist es ein weiter Weg vom 3D-Shooter zum 3D-Sneaker. Jahrelang wurde uns Spielern eingebleut, ohne Rücksicht auf Verluste auf alles zu schießen, was sich bewegt. Und jetzt? Obwohl unser Held mit Schwert, Knüppel und Bogen ausgestattet ist, sollen wir uns im Schatten verstecken, Fallen aufstellen, Gegnern minutenlang auflauern? Das klingt reichlich ungewöhnlich, **aber der Versuch lohnt sich:** Wer sich an die von Looking Glass aufgestellten Spielregeln hält, nicht wie ein Berserker durch die Gänge hetzt und nach allen Seiten austeilt, wird sehr schnell die Qualitäten von *The Dark Project* zu schätzen wissen. Ob sich andere Hersteller diesem Konzept anschließen, ist sicherlich vom finanziellen Erfolg dieses Titels abhängig. Nur wenn der Beweis erbracht wird, daß auch mit ungewöhnlichen Ideen Geld verdient werden kann, wird auch die Risikobereitschaft bei den anderen Herstellern steigen.

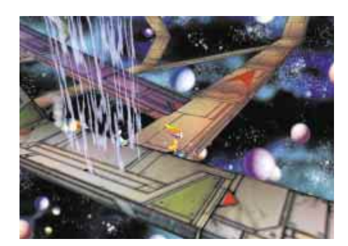
Starshot

Jump&Run mit Adventure-Elementen

Starshot: Panik im Space Circus nähert sich der Fertigstellung. Bei diesem Spiel handelt es sich in erster Linie um ein klassisches Jump&Run, auch wenn einige Adventure-Elemente integriert wurden: Gegenstände lassen sich in einem Inventory sammeln und an bestimmten Stellen einsetzen. Über 300 Charaktere sollen die Spielwelt lebendig gestalten, die Grafik kann auf ganzer Linie überzeugen. Vor allem die hübschen Zoom- und Rotations-Effekte können sich sehen lassen.



In dieser Perspektive sehen Sie Ihre Spielfigur von hinten, was die größtmögliche Übersicht bietet.

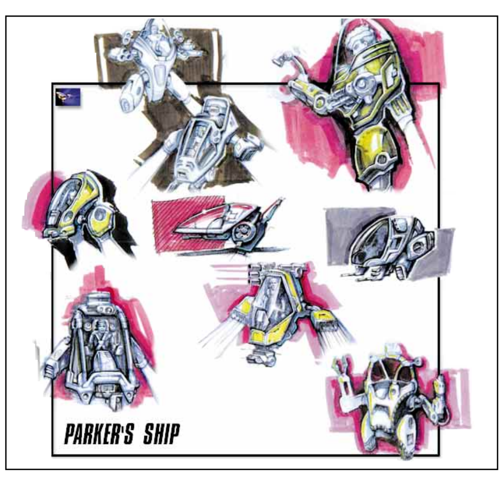


Wenn gezoomt wird, so lassen sich wesentlich mehr Details erkennen.

Descent 4

Volition arbeitet schon am vierten Teil

Während die Programmierer bei Outrage im Auftrag von Interplay an der Fertigstellung von *Descent 3* werkeln, kündigt ein weiteres Team bereits *Descent 4* an. Volition wird den vierten Teil in Angriff nehmen, genauso wie *Freespace 2*, den Nachfolger zu *Conflict: Freespace.* Weitere Details sind noch nicht verfügbar, lediglich eine frühe Skizze war den Entwicklern zu entlocken.



Die ersten Studien, die Volition für Descent 4 angefertigt hat. Ein Veröffentlichungstermin steht natürlich noch nicht fest.

Rainbow Six: Eagle Watch

Erste Zusatzdisk angekündigt

Mit *Eagle Watch* kündigt Red Storm Entertainment die erste Zusatzdisk zu *Rainbow Six* an. Neben drei neuen Waffen und vier zusätzlichen Söldnern stehen auch schon einige Locations fest: Sie werden zum Beispiel am Start einer russischen Raumfähre beteiligt sein und eine Geiselnahme im amerikanischen Capitol beenden müssen. Die Story stammt natürlich wieder von Tom Clancy. Das Spiel soll über eine verbesserte Intelligenz der eigenen und feindlichen Einheiten verfügen.



Grafisch lassen sich nur marginale Unterschiede zur Original-Version feststellen.



Vor allem die Intelligenz der eigenen Einheiten soll verbessert worden sein.

Prince of Persia 3D

Veröffentlichung im zweiten Quartal

Das Remake des Klassikers *Prince of Persia* läßt weiterhin auf sich warten, eine Veröffentlichung ist jetzt für das zweite Quartal 1999 geplant. Vor allem am Interface wird immer noch gefeilt. Der Schwertkampf läßt sich jetzt intuitiv bedienen und konzentriert sich auf die wesentlichen Bestandteile einer solchen Auseinandersetzung: Präzision und Geschwindigkeit.



Beim Schwertkampf kommt es auf schnelle Reflexe und Präzision an.



Im Vergleich zu den ersten Bildern wurde grafisch sehr viel verändert.

TELEGRAMM

+++ *Dark Vengeance* ist seit dem 17.12. in Amerika erhältlich. +++ Sierra hat sich entschlossen, für *Navy Seals* die *Unreal*-Engine zu lizenzieren. +++ Massive Development arbeitet an einem Nachfolger zu *Schleichfahrt.* +++ 3DO hat das Action-Strategiespiel *Uprising 2* in den Vereinigten Staaten veröffentlicht, die Muster trafen bei uns erst kurz vor Redaktionsschluß ein, so daß wir uns für einen Test in der nächsten Ausgabe entschieden haben. +++ *Heavy Gear 2* wurde von Activision jetzt doch auf Januar verschoben, Gründe sind nicht bekannt. +++





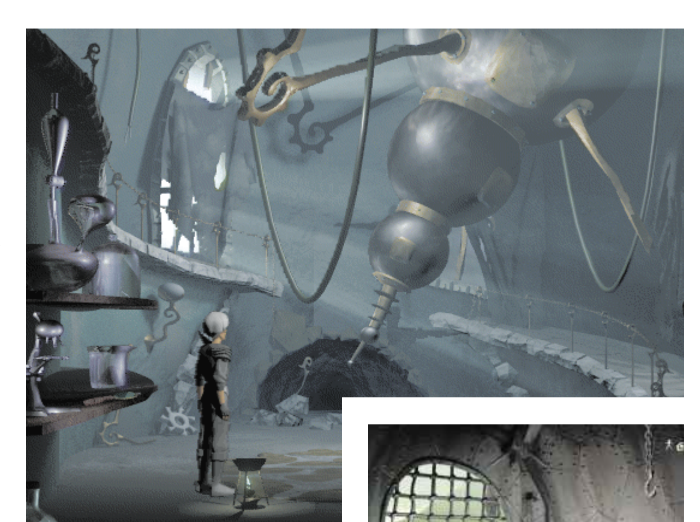
Thomas Borovskis reißt den Mund auf

Seit ich meine Artikel unfreiwillig nur noch mit der rechten Hand tippe, geht mir ein Gedanke nicht mehr aus dem Kopf: Es muß doch irgendeine Möglichkeit geben, Spracherkennung wirklich sinnvoll in einem Spiel unterzubringen. Mein Vorschlag zum Thema wäre nach reiflicher Überlegung ein „Bundesliga Trainer 2001". Gespielt wird weder mit Maus noch mit Tastatur, sondern **überwiegend mit der Stimme**. Doch wie soll das aussehen? Ich stelle mir das so vor: Alles läuft ab wie in *BM 99* oder *Kurt*, das heißt, Sie kaufen Spieler ein, werben Stars an und so weiter. Wenn es dann aber zum Turnier kommt, werden Sie auf die Trainerbank verbannt. Und da dürfen Sie genau das tun, was Trainer eben so machen: **schreien, brüllen und fluchen**! „Mensch Kalle!! Näher ran an den Mann – du Pfeife!!!", „Herrschaftszeiten!!! Gib zu Mario ab, Lothar!!!" oder „Ich reiß Euch allen den A**** auf, wenn ihr nicht langsam mal Dampf macht!!!". Das ganz normale Training wäre die „Lernphase", hier müßte sich die Software an die Aussprache des Benutzers und die Namen der Feldspieler gewöhnen. Das sonst so ätzende Trainieren der Software bekäme einen spielerischen Aspekt und würde einfach Spaß machen. Oder was halten Sie davon: „Bundesliga Fan 2001" wäre eine etwas andere Idee. Ich denke da an ein **Internet-Spiel für bis zu 80.000 Teilnehmer**. Es gäbe zwei konkurrierende Parteien, die verschiedene Fangesänge grölen müßten. Auf dem Bildschirm würden die virtuellen Kicker in Echtzeit etwa ein Derby zwischen Bayern und 1860 vorführen. Welche virtuelle Fußballmannschaft den Sieg davontragen würde, hinge von der Synchronität und der Stimmigkeit des Gesangs ab. Nanu – Ihre Begeisterung hält sich in Grenzen? Nix für ungut – aber ein Gipsverband bringt einen wirklich auf seltsame Ideen!

Liath

Tradition und Innovation

Ein Point-and-Klick-Adventure der klassischen Art erwartet die Genre-Anhänger mit *Liath* von Project 2 Interactive. So klassisch, wie der Hersteller betont, wird das Spiel allerdings gar nicht sein: Schon die Grafikauflösung von 800x600 Punkten ist den meisten anderen Adventures um Monate voraus. Ebenfalls dem Bereich State-of-the-Art zuzurechnen ist das Kamera-System: Verläßt der Spieler einen Raum, so wird nicht einfach umgeblendet, sondern in einer sehenswerten Kamerafahrt zum Zielort geschwenkt. Die Story selbst bringt grundsätzlich keine neuen Anstöße ins Genre: Es geht um zwei langjährige Freunde, die den verschollenen Dritten im Bunde suchen. Der hört auf den Namen Tiche und weiß überhaupt nicht, daß er schon lange als verschollen gilt. In der Stadt Azertus ist nämlich das Zeitkontinuum durcheinandergeraten und so lebt der Verschollene schlicht und ergreifend in einer ganz anderen Epoche. Der Hersteller verspricht über 90 verschiedene Locations, die in 16 Bit-Farbqualität präsentiert werden, 24 gut ausgearbeitete Charaktere sowie ein Puzzlesystem, dessen Schwierigkeitsgrad im Spielverlauf kontinuierlich ansteigt. Als Erscheinungsdatum wird der März 1999 angepeilt.



Von 16 Bit-Grafik ist hier nicht viel zu sehen: Azertus ist eine triste Stadt.

Die Flucht aus der Zelle ist einfach. Der Schwierigkeitsgrad steigt aber stetig an.

Red Orb Entertainment

Riven goes DVD, John Saul goes Gold

Die DVD-Welle rollt – und zieht auch an Red Orb Entertainment nicht spurlos vorbei. Der Spezialist für grafisch opulente Adventures hat seinen Erfolgstitel *Riven* jetzt für DVD-ROM noch einmal generalüberholt. Neben verbesserten Grafiken und Animationen enthält die Silberscheibe jetzt erstklassigen Dolby-Sound sowie das MPEG-2-Video „The Making of Riven". Die DVD-Version soll auch auf „normalen" Video-Playern lauffähig sein. Wer die neue Technologie scheut und trotzdem günstig in den Besitz von *Riven* und *Myst* kommen möchte, kann auf die neue Compilation *Ages of Myst* zurückgreifen. Dieses sogenannte Deluxe-Paket enthält neben den beiden Originalspielen auch einige Gimmicks wie MPEG-Videos oder gedruckte Chroniken. Zum Redaktionsschluß ebenfalls bereits erhältlich sein werden auch *John Saul's Blackstone Chronicles*, die ab 11. Dezember in den Regalen stehen.

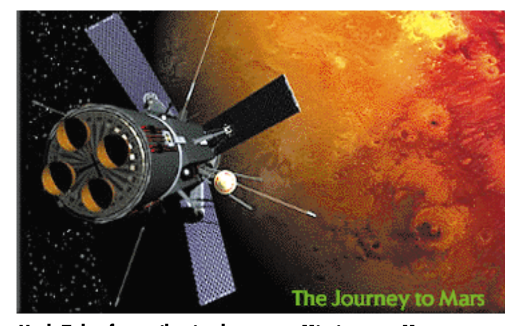


Die Blackstone Chronicles von Bestseller-autor John Saul sind bereits seit dem 11. Dezember im Fachhandel erhältlich.

Cydonia

Die Wahrheit ist dort draußen

Ein unblutiges und intelligent aufgebautes Grafik-Adventure verspricht *Cydonia* von Dreamcatcher Interactive zu werden. *Cydonia* basiert auf der Annahme, daß es doch intelligentes Leben auf dem Mars geben soll. So verrückt das auch klingen mag: Große Teile des Spielinhaltes wurden aus Aufzeichnungen der NASA und der sowjetischen Raumfahrt-Agentur zusammengestellt. Aliengläubige finden unter www.cydonia-game.com weitere Infos.



Noch Zukunftsmusik: eine bemannte Mission zum Mars.

TELEGRAMM

+++ *Ultima 9* auf das zweite Quartal 1999 verschoben! Wie Origin unlängst bekanntgab, wird sich die Veröffentlichung von *Ultima 9: Ascension* noch bis zum zweiten Quartal 1999 verzögern. Als Grund nannten die Texaner gestiegene Qualitätsansprüche. +++ Nachdem wir *King's Quest 8* bereits in der letzten PC Games im Test hatten, rechnen wir für dieAusgabe 3/99 mit einer Review-Version von *Quest for Glory 5*. Das RPG-Adventure von Sierra wurde in den USA bereits ausgeliefert, während die deutsche Zweigstelle derzeit noch an der Übersetzung arbeitet. +++





Florian Stangl über Realitätsverlust

Manchmal glaube ich, daß Amerikaner echt krasse Zeitgenossen sind. Da bombardieren sie Bagdad und der Fernsehsender NBC hat nix Dümmeres zu tun, als einen seiner Redakteure vor einen PC zu setzen – zum Spielen. **Von Jane's Combat Simulations haben sich die TV-Schlaumeier mal schnell *Fleet Command* und *F-15* besorgt, um damit den staunenden Hausfrauen zu demonstrieren, auf welche Weise die US-Boys im Irak auf den Putz hauen.** Und Electronic Arts brüstet sich sofort damit, wie toll dieser NBC-Sonderbericht dank ihrer Produkte doch sei. Verständlich, vielleicht ordert das Pentagon demnächst eine Wagenladung voller Jane's-Spiele, um sich für den Ernstfall vorzubereiten. Ich hab' ja nix dagegen, wenn sich eine Firma freut, aus dem relativ kleinen Kreis der Zocker auszubrechen und ein gänzlich anderes Publikum anzusprechen. Aber muß das immer so plump sein? Nachdem ein deutsches Bunte-Bilder-Blatt bereits den Ausgang der letzten Fußball-WM anhand von *Frankreich 98* simulierte, wundert mich eh nix mehr. Von wegen, die Computerspieler lebten in einer anderen Welt! **Den einzigen Realitätsverlust sehe ich bei solchen Schmalspur-Journalisten, die merken, daß sie von der Materie eigentlich null Peilung haben und dann ihr Fachwissen beim Media Markt um die Ecke auffrischen.** Aber bitte: Dann werden halt die Grünen-Politiker künftig durch eine Runde *Autobahn Raser* das Tempolimit propagieren, kleine Kinder mit einer Partie *Wet* aufgeklärt, die gewaltsame Lösung eines Geiseldramas mit *Rainbow Six* demonstriert und der Urlaub auf dem Bauernhof durch den Kauf von *Die Siedler 3* ersetzt. **Und ich werde künftig meinen Sex-Appeal mit *Die Versuchung* ausloten.** Krass, echt krass...

Re-Volt

Kleine Flitzer ganz groß

Ferngesteuerte Autos sind eine feine Sache, im echten Leben aber unpraktisch: Man steigt drauf, der Hund knabbert dran rum und die Batterien sind ständig leer. Keine Bange: Rettung naht in Form von Acclaims *Re-Volt*, das fetzige Rennen in ziemlich abgefahrenen Kulissen wie Kinderzimmern oder Museen ermöglicht. Programmiert wird der Titel von den *Forsaken*-Entwicklern Probe, was gleichbedeutend mit flotter und effektlastiger 3D-Grafik ist. Eine eigene Physik-Engine soll für echtes Fahrverhalten und authentisches Die-Treppe-Runterfallen sorgen, zahlreiche Power-Ups sowie Waffen ermöglichen deftige Verstöße gegen das Fair Play, und die große Auswahl an Wagen verspricht viel Abwechslung. Eine 3D-Karte sollten Sie auf jeden Fall besitzen, wenn das Spiel voraussichtlich im März erscheinen wird.



Acclaims Re-Volt soll ein effektgeladenes Rennspiel mit ferngesteuerten Flitzern werden und wird von den Forsaken-Entwicklern Probe programmiert.

Snowmobil Racing

Kleiner Hardware-Hunger

James Bond und John McLane hatten in ihren Filmen durchaus Spaß mit Schneemobilen und als Wintersport ist es auch für Otto Normalverbraucher eine Mordsgaudi. GT Interactive und Impulse Productions arbeiten derzeit an *Snowmobil Racing*, das in der vorliegenden Version einen eher schnarchigen Eindruck hinterläßt. Magere vier Kurse, eine mäßige 3D-Engine und der Geschwindigkeitsrausch einer Partie Sitzfußball werden keinen Schneemann zum Schmelzen bringen. Auch an der Steuerung sollten die Entwickler gewaltig feilen, die ist nämlich in jeder der drei Perspektiven unterschiedlich. Positiv fällt dagegen auf, daß sich *Snowmobil Racing* schon mit einem Pentium 133 und einer x-beliebigen 3D-Karte zufrieden gibt.

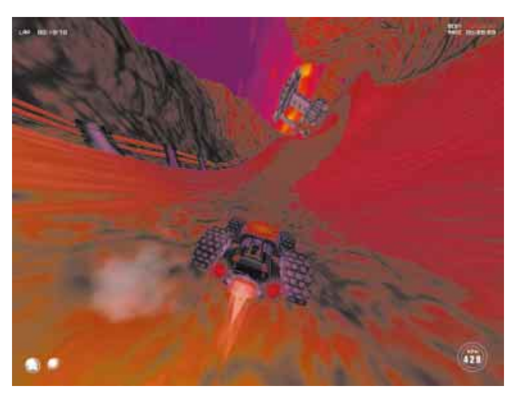


Snowmobil Racing ist der gut gemeinte Versuch einer Umsetzung des spaßigen Wintersports. Die aktuelle Version ist allerdings wenig berauschend.

Rollcage

Schnell, schneller, Psygnosis

Anschnallen und das Rauchen einstellen: *Rollcage* von Psygnosis dürfte das mit Abstand schnellste Rennspiel aller Zeiten sein. Haben Sie sich jemals über mangelnden Geschwindigkeitsrausch oder miese Frame-Raten beklagt? Dann liegen Sie hier goldrichtig, denn schon in der normalen Geschwindigkeit ist der Arcade-Racer nur schwer zu beherrschen, mit Nachbrenner wird es geradezu zur Glückssache. Die Kurse sind fantasievoll designt und üppig ausgestattet, die Fahrzeuge können sogar auf dem Rücken liegend weiterfahren und die Spezial-Effekte reizen jede 3D-Karte aus. Wenn sich das Handling gegenüber der aktuellen Version noch verbessert, wird sich *POD* wohl warm anziehen müssen.



Rollcage ist ein ultraschnelles Rennspiel mit bunter Grafik und vielen Spezial-Effekten. Wird die Steuerung noch verbessert, könnte es POD überflügeln.

TELEGRAMM

+++ Weiterhin auf Eis liegt die PC-Version der Box-Simulation *Knockout Kings*. Wie ein EA-Mitarbeiter bestätigte, ist der Erscheinungstermin im März gekippt und ein neuer noch nicht bekannt. +++ Nochmal Boxen: Codemasters bastelt gerade an einer Simulation mit dem Paradiesvogel Prince Naseem, außerdem an einem Mountainbike-Rennspiel. +++ Der Trend geht zum Unmöglichen: In *Jeff Gordon's XS Racing* steuern Sie Autos aus Flüssigmetall über spacige Rennstrecken. +++ Reflections veröffentliche Details zum Mehrspieler-Modus von *Driver*. Höchstwahrscheinlich wird immer ein Fahrer von den anderen Teilnehmern gejagt. Andere Varianten sind nicht mehr im Gespräch. +++ Infogrames arbeitet an einer akkuraten Simulation der 24 Stunden von Le Mans mit dem originellen Titel Le Mans 24 Hours. +++





Petra Maueröder stellt die Preisfrage

Am besten gleich mit einer richtig guten Nachricht in die neue Saison: **Nicht nur PCs, 3D-Grafikkarten und das gute Super Bleifrei, nein, auch Computerspiele werden immer billiger.** Vor zehn Jahren, als ich mir mein erstes selbstersparte PC-Spiel geleistet habe, wollte der Kassierer für den *King's Quest-Prinzenpack* (Teil 1-3) satte 150 Mark von mir. Mit Privilegierten, die sich einen fetten 4,77 MHz-PC inklusive 640 KB RAM, CGA-Karte, Monochrom-Monitor und gleich zwei (!) 5,25"-Laufwerken leisten können, kann man's ja machen. Und heute? Da wuchten die Däddys neben Cornflakes und Apfelsteigen auch gleich noch einen Pentium 2 für den Sohnemann in den Supermarkt-Einkaufswagen. **Und weil man schon mal da ist, nimmt man halt *FIFA 98, Need For Speed 2, Croc, SimCity 2000* oder *NBA Live 98* mit.** Unschlüssig über die Hardware-Voraussetzungen? Ihr freundlicher Aldi-Experte berät Sie gern. Nun ja, denkt sich der kühle Rechner, bei nicht mal 16 Mark pro Stück kann man ja eigentlich nicht viel verkehrt machen. Das heißt, eigentlich schon. Aber dazu müßte man erstmal wissen, daß es *Gold Games 3* oder *Play the Games* gibt. 15 beziehungsweise 23 Spiele. Zwei Dutzend CD-ROMs. Nur vom Feinsten. Zum Teil Referenzstatus. Und oft noch nicht mal ein halbes Jahr alt. Stellt sich die Frage: Wie oft muß man eigentlich im Mathe-Unterricht gefehlt haben, um bei solchen Konditionen noch den CD-ROM-Brenner anzuwerfen? Ob Spielesammlung, Budget-Edition, Vollversion auf Cover-CDs oder Mega-Schnäppchen zwischen Backpulver und Suppengrün: **Die Preisentwicklung kennt nur eine Richtung – nach unten.** Und mal ehrlich, wann haben Sie das letzte Mal die unverbindliche Preisempfehlung von 100 Mark für eine Neuerscheinung bezahlt? **Also, mich tät's ja nicht wundern, wenn man Ihnen *Die Siedler 4, Anno 1702* oder *Tomb Raider 4* für unter 50 Mark anbietet...**

Die Völker

Fantasievoller Siedler-Rivale

Siedlungen errichten, Nachwuchs züchten, Rohstoffe einsammeln, Untertanen rekrutieren, Land erobern: Mit überarbeitetem Konzept (der Schwerpunkt liegt nun bei Aufbau- anstelle von Echtzeit-Strategie), komplett neu gerenderter Grafik und drolligen Animationen startet JoWood einen Frontal-Angriff auf Blue Bytes *Siedler*. Anders als beim Mülheimer Konkurrenten sind die drei Völker auf Handel und Forschung angewiesen. Erscheinen sollen *Die Völker* im März dieses Jahres.



So mögen's die Aufbau-Strategiespieler: possierliche Kerlchen, Bilderbuch-artig gerenderte Gebäude.

Biing 2!

Reif für die Ferieninsel

Die Aussage „Das können die nicht ernst meinen" ist in diesem Fall als Kompliment zu verstehen: Im Nachfolger zur frech-frivolen Krankenhaus-Wirtschaftssimulation *Biing!* setzen reLine und Magic Bytes wieder voll auf (bek)nackte Tatsachen. Als Leiter eines Ferienclubs sorgen Sie dafür, daß die schönsten Wochen des Jahres für Ihre Gäste noch schöner werden – mit legalen wie illegalen Mitteln. Versprochen werden mehr Spieltiefe, mehr Animationen, mehr Komfort und natürlich noch mehr Gags. Bis zum März wollen die Programmierer die Arbeiten abgeschlossen haben.



Die Biing 2!-Menüs werden durch zusätzliche Animationen aufgepeppt.

Empire of the Ants

Alarmstufe Rotameise

Blattläuse statt Tiberium, rote Ameisen statt NODs, Wespen statt Orca-Kampfhubschraubern: Im 3D-Aufbau-/Echtzeit-Strategiespiel *Empire of the Ants* errichten Sie einen Ameisenhaufen mit Tausenden von Insekten und verteidigen ihn gegen mißgünstige Feinde. Die erfrischend andere Simulation vom französischen Hersteller Microids (*Rising Lands*) unterstützt alle gängigen 3D-Karten und erlaubt stufenloses Zoomen und Rotieren sowohl inner- als auch außerhalb des Hauptquartiers. Ab Februar ´99 können Sie die Königin die ersten Eier legen lassen.



Als Herr der Ameisen können Sie sich bis auf Grashalmhöhe heranzoomen.

Frontierland

Konkurrenz für Railroad Tycoon 2?

Aus der ursprünglich geplanten Mission-CD-ROM für das Echtzeit-Strategiespiel *Mayday* (Test in PC Games 10/98) wird nichts: Hersteller JoWood Entertainment hat bestätigt, daß es derzeit weder Pläne für eine Zusatz-CD noch einen zweiten Teil gibt. Stattdessen arbeiten Media Publishing aus Stuttgart und JoWood bei der Entwicklung von *Frontierland – Der Eisenbahnpionier* eng zusammen. Das „völlig neuartige Spielkonzept" soll Aufbau-Strategie- und Action-Elemente vereinen. Wie sowas in der Praxis aussieht, will JoWood erstmals auf der Fachmesse E3 in Los Angeles (findet im Mai ´99 statt) zeigen. Erscheinungstermin: September 1999.

Knights & Merchants

Missions-CD angekündigt

Für den März 1999 plant TopWare Interactive eine Zusatz-CD-ROM zum Aufbau-Strategiespiel *Knights & Merchants*, das seit August allein in Deutschland über 90.000 Käufer gefunden hat – trotz starker Konkurrenz (*Anno 1602, Die Siedler 3*). Neben zusätzlichen Ein- und Mehrspieler-Karten wird es als neuen Beruf einen Fischer samt Fischerhütte geben, der die Landbevölkerung mit einem vierten Nahrungsmittel (neben Würsten, Brot und Wein) versorgt. Ebenfalls vorgesehen ist eine weitere Militär-Einheit. Dem vielfach geäußerten Wunsch nach einem Editor wird TopWare Interactive aber nicht nachkommen. Entwickelt wurde *Knights & Merchants* von Programmierer Peter Ohlmann und Grafiker Adam Sprys, die beide maßgeblich an der Entstehung von *Die Siedler 2* beteiligt waren.



An den taktisch sehr anspruchsvollen Gefechten beteiligt sich ab der Zusatz-CD-ROM eine neue Militär-Einheit.



SIMULATIONEN & FLUGSIMS

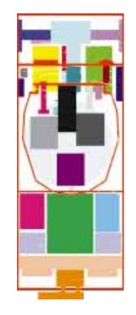
Harald Wagner über ein kleines Softwarehaus

„Deutsche Entwickler haben keine Phantasie.“ Mit dieser These begründet Teut Weidemann die Tatsache, daß sein Softwarestudio Wings Simulations keine bahnbrechend neue Spielidee umsetzt, sondern längst simulierte Kettenfahrzeuge ein weiteres Mal nachbildet. Damit stellt er sein Licht gehörig unter den Scheffel, denn **schließlich hat Panzer Elite das Zeug, das gesamte Genre zu revolutionieren**. Die Konkurrenten werden in Zukunft kaum noch begründen können, warum ihre Panzer trotz karger Landschaften, geringer Grafik-Performance und bestenfalls ebenbürtigem Simulationsgrad keine Spuren hinterlassen. Nicht einmal für komplizierte Programmoberflächen muß der Spieler noch Entschuldigungen akzeptieren, denn *Panzer Elite* packt die gesamte Komplexität einer Panzerschlacht in wenige Tastatur- und Joystick-Kommandos. Von Künstlicher Intelligenz oder gar Spielspaß will ich hier gar nicht erst schreiben. Nebenbei widerlegt *Panzer Elite* die Behauptung, **daß kleine, ambitionierte Programmierteams ihre Ideen und Produkte nicht mehr an den Mann bringen könnten**. Wings Simulations zeigte im Mai ´98 auf der Computermesse E3 eine frühe Version des Programms und konnte sich bereits wenige Wochen danach mit Psygnosis über den Vertrieb einigen. Psygnosis hält sich aus dem Spielinhalt heraus, im Gegenzug mäkelt Wings Simulations nicht an der Vertriebstaktik herum. Im Gegensatz zu vielen anderen Entwicklerteams wird sich Wings Simulations einen Mißerfolg übrigens selbst zuschreiben. Während nämlich üblicherweise das Marketing-Konzept der Vertriebsgesellschaften für eine wirtschaftliche Enttäuschung verantwortlich gemacht wird, weiß Teut Wiedemann, welche Spiele sich nicht verkaufen lassen: schlechte.

Panzer Elite

Simulations-Highlight aus deutschen Landen

Teut Weidemann darf sich auf die Schultern klopfen: Die Panzersimulation, die er und sein Team (Grafiker Eric Cochonneau, KI-Programmierer Markus Oberranter und Front End-Designer Christian Rogge) innerhalb von nur zwei Jahren nahezu fertiggestellt haben, stellt jedes aktuelle Konkurrenzprodukt in den Schatten. Weniger durch die spektakuläre Grafik, die trotz der Verwendung von 3D-Karten scharf und „aus einem Guß“ erscheint, als vielmehr durch die spielerische Tiefe. Die Fahrphysik, das ausgefeilte Schadensmodell und sogar die Flugbahnen aller Geschosse wurden höchst realistisch nachgebildet. Jedes Teammitglied verfügt über Attribute wie Moral, Umsicht, Arbeitsgeschwindigkeit etc., die sich aufgrund der Erfahrungen der jeweiligen Person verändern. Herzstück von *Panzer Elite* ist die Künstliche Intelligenz, die Geländeformen ebenso wie Siedlungen berücksichtigt und die Gefährlichkeit verschiedener Ziele abwägt. Die Programmierer legen Wert auf die Feststellung, daß der Computer in keiner Weise betrügt und dennoch einen gefährlichen Gegner darstellt. Strategen, Simulationsfans und sogar Actionspieler dürfen sich auf die Simulation der 2. WK-Panzer freuen, die im März bei Psygnosis erscheinen wird.



Die Geschoßbahn wird solange berechnet, bis das Projektil zum Stillstand kommt. Bis zu 28 auch im Inneren eines Panzers gelegene Regionen können dabei Schaden nehmen.



Der Perfektionismus der Programmierer geht so weit, daß selbst die Bewegungen der Laufräder denen der Originale entsprechen.

Flight Add-Ons

Weihnachtsgeschenke für den MS Flight Simulator

Im Vertrieb von Ubi Soft befindet sich *Airport 2000 Vol.1*. Das von Wilco entwickelte Add-On beinhaltet hochdetaillierte Modelle der Flughäfen Brüssel, Frankfurt, Paris CDG, Tokyo, New York JFK, Atlanta und Los Angeles sowie elf Passagierjets. Die britische Software-Firma The Associates hat die deutschsprachigen Versionen ihrer Zusatzpakete zum *Microsoft Flight Simulator 98* fertiggestellt. *Airbus 2000* enthält die 50 Flugzeuge der verbreitetsten Airbus-Typen sowie den Transporter A300B4-608ST „Beluga“. *Concorde SST* umfäßt eine komplett animierte Concorde in allen 13 historischen Lackierungen. *Ultimate Classic Wings* enthält die unglaubliche Zahl von 260 Fluggefährten, darunter Klassiker wie die Avro Lancester, Jets wie McDonnel Douglas, F-4 „Phantom“ oder den Helikopter Sikorsky SeaKing. Das *Global Upgrade*, das bereits ab FS 5.1 einsetzbar ist, ist eine Szenerie der ganzen Welt. Die Standard-Grafiken der Simulation werden deutlich verbessert und vor allem Europa verfügt nun über realitätsnahe Stadtgebiete, Straßen und Navigationseinrichtungen.

Luftwaffe Commander

WWII-Flugsimulation des Flanker-Herstellers

Eine weitere Simulation populärer Flugzeuge des 2. Weltkriegs nimmt Anflug auf die heimischen PCs. SSI hat *Luftwaffe Commander* Anfang Dezember fertiggestellt. Mit einer genauen Nachbildung der physikalischen Modelle werden Hardcore-Simulations-Fans angesprochen, auf einen echten spielerischen Ansatz verzichteten die Entwickler ganz bewußt. Das grafisch sehr steril wirkende Programm sollte ursprünglich erst im Frühling 1999 erscheinen.



Die Beschränkung auf die wesentlichen Teile einer Simulation hat für eine kurze Entwicklungszeit gesorgt.

TELEGRAMM

+++ *3D Railroad Master* ist eine Eisenbahn-Simulation, in der der Spieler zunächst die Strecken und Landschaften baut und anschließend die verantwortungsvolle Rolle des Zugführers übernimmt. Nähere Informationen gibt es unter http://www.abracadata.com. +++ Skunkworks hat für Jane's die Arbeiten an einer Simulation der A-10 „Warthog“ aufgenommen. Die voraussichtlich actionorientierte Flugsimulation wird frühestens Ende 1999 erscheinen. +++ SSI werkelt an der Schlachtschiff-Simulation *Fighting Steel*. Das Spiel basiert auf der *Great Naval Battles*-Serie, technisch hat es jedoch nichts mehr mit seinen Vorgängern gemein. Mit 3D-Grafik und einer übersichtlichen Programmoberfläche entspricht das im Frühling erscheinende *Fighting Steel* dem Stand der Technik. +++ Der deutsche Verkaufspreis von *Catz 3* und *Dogz 3* steht fest. The Learning Company nennt für jede der beiden Minimalsimulationen einen Preis von ca. 30,- Mark. +++ Microsoft bietet auf seiner Homepage kostenlose Downloads für den *Combat Flight Simulator* an. Neben Videos, anspruchsvollen Zusatzmissionen und neuen Funkgesprächen bietet der Missions-Editor zusätzlichen Spielspaß, letzterer setzt allerdings Excel 97 voraus. +++





Die aktuellen Versionsnummern diverser Spiele:

Spiel	Version	Ausgabe
Airline Tycoon	v1.25	2/99
Anno 1602: NINA	Patch #2	2/99
BattleZone	v1.4	12/98
Bundesliga Manager 98	v2.0a	12/98
Commandos	v1.1	11/98
Creatures	v1.04	9/98
Dark Earth	v1.1	12/98
Dark Reign	v1.4	9/98
Delta Force	Fix #1	2/99
Descent Freespace	v1.04	12/98
Diablo	v1.07	12/98
Die by the Sword	v1.04	8/98
Dominion	v1.1	10/98
Dune 2000	v1.3	1/99
F1 Racing Simulation	v1.09	7/98
F-22 ADF	v1.544	11/98
FIFA 98	v1.4	8/98
FIFA 98	Voodoo2	7/98
Final Fantasy 7	Cyrix/Riva	1/99
Flying Corps Gold	v1.11y	7/98
Formel 1 ´97	Voodoo2	7/98
Forsaken	29-09	12/98
Gex 3D	Patch	9/98
H.E.D.Z.	Win95	12/98
I-War	3Dfx	12/98
Knights & Merchants	v1.32	1/99
Longbow 2	v2.09	12/98
Longbow Gold	3Dfx	10/98
M.A.X. 2	v1.4	12/98
M1 Tank Platoon 2	v1.2	8/98
Mech Commander	v1.8	9/98
Might and Magic 6	v1.1	9/98
Monopoly Star Wars	v1.03b	7/98
Monopoly: WM-Edition	Patch	8/98
Moto Racer	v3.22	9/98
Motorhead	v1.4	9/98
Myth	v1.3	10/98
Need for Speed 3	Patcher	2/99
NHL 99	Patch #1	2/99
Nice 2	v1.1beta	1/99
Panzer Commander	v1.1	10/98
Racing Simulation 2	v1.02	2/99
Railroad Tycoon 2	v1.02	2/99
Rainbow Six	v1.04	2/99
Red Baron 2	v1.05	7/98
Red Baron	3D-Patch	1/99
Seven Kingdoms	v1.11	7/98
Shogo	v1.1a	1/99
Soldiers at War	v1.1	10/98
Spearhead	v1.1	1/99
Spec Ops	v1.3	9/98
StarCraft	v1.03	12/98
Tex Murphy: Overseer	v1.03	12/98
Total Annihilation	v3.1	10/98
Trespasser	v1.1	2/99
Unreal	OpenGL v0.91	11/98
Unreal	v2.19b	1/99
Wargames	Patch	11/98
X-COM: Interceptor	v1.2	9/98
Z	Win98	11/98

Unreal

Realistische Schatten sorgen für mehr Atmosphäre

Eigentlich war es nur als Machbarkeitsstudie geplant. Doch die verzerrten Schatten, mit denen Creative Labs die Leistungsfähigkeit seiner Grafikkarte Graphics Blaster TNT demonstrieren wollte, begeisterten derart viele Spieler, daß sich der Hersteller der SoundBlaster-Karten zu einer Veröffentlichung entschloß. Der Unreal Shadows-Patch setzt auf die Version 2.19 des Spiels und funktioniert nur mit den Grafiktreibern der Graphics Blaster TNT. Unter Verwendung des TNT-eigenen Stencil Buffers berechnet der Treiber ein Volumenmodell des Schattens und legt ihn über die Landschafts-Texturen. Dabei können mehrere Lichtquellen auch mehrere Schatten erzeugen, die jeweils eine realistische Grautönung aufweisen. Sobald die *Unreal*-Version 2.20, die sich zur Zeit im Beta-Stadium befindet, fertiggestellt ist, will Creative Labs eine angepaßte Variante des Shadows-Patch anbieten.



Die Schatten werden an Landschaftsobjekten, wie in diesem Beispiel an der hinteren Wand, korrekt „abgeknickt". Durch Farbaddition entstehen realistische Verdunkelungen.

F-15

Schönheit und Intelligenz schließen sich nicht aus

Mit der Version 1.17F führt Jane's Direct3D-Unterstützung für die Chipsätze Matrox G200, Intel 740, Rendition 2000 und Permedia 2 in die Flugsimulation *F-15* ein. Von AGP-Funktionen wird ebenfalls Gebrauch gemacht. Des weiteren verbessert der Patch die Stabilität des Mehrspieler-Modus, behebt Bugs des Missions-Editors und verbessert die Künstliche Intelligenz der computergesteuerten Einheiten.

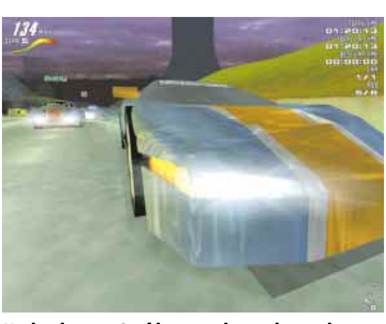


Der neue Patch kombiniert die Möglichkeiten von AGP und Direct3D für aktuelle Chipsätze.

Motorhead

Fleißarbeit der Programmierer

Digital Illusions, das Programmierteam des bei Gremlin erschienenen Rennspiels *Motorhead*, haben an dem technisch ohnehin vorbildlichen Programm starke Verbesserungen vorgenommen. Die Version p2.2 unterstützt nun alle 3D-Sound-Schnittstellen, Triple Buffering, 32 Bit-Texturen, 32 Bit-Rendering, Trilineares Filtering und Auflösungen bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten. Momentan unterstützen nur die wenigsten Sound- und Grafikkarten alle dieser Features, aber bereits auf herkömmlichen 3D-Karten sind deutliche Verbesserungen zu erkennen.



Noch schönere Grafiken werden in den nächsten Monaten wohl nicht zu finden sein.

Anno 1602

Bugs in Zusatz-CD

Mehr Abenteuer, als ihnen lieb sein kann, müssen derzeit die Käufer des *Anno 1602*-Erweiterungssets *Neue Inseln, neue Abenteuer* bestehen. Grund sind mehrere ärgerliche Programmfehler, die unter anderem bewirken, daß manche Missionen nicht zu gewinnen sind. Sunflowers hat sich inzwischen öffentlich bei allen Kunden für den entstandenen Frust entschuldigt. Auf der Cover-CD-ROM finden Sie den aktuellen Patch 2 für die Mission-CD, der alle bislang bekannten Bugs korrigiert.

TELEGRAMM

+++ Noch nicht im Handel und schon nachgebessert: Jane's *WWII Fighters v1.05F* verbessert die „Wiedergeburt" im Mehrspieler-Modus und erlaubt eine Sensitivitäts-Regulierung des Joysticks. +++ Für *DeltaForce* stellt Novalogic ein Update bereit, das nun auch auf dem Server Novaworld die Einrichtung von Multiplayer-Spielen gestattet. Die deutsche Version des Spiels kann mit der automatischen Update-Funktion aktualisiert werden. +++ Für Ubi Softs *Racing Simulation 2* liegt der Patch v1.02d vor, der Grafikfehler unter Direct3D und Voodoo2 behebt sowie das Inkompatibilitätsproblem mit Cyrix-Prozessoren löst. +++





In dieser Liste finden Sie aktuell erhältliche Budget-Software.

Titel	Empf. VK
Sierra Originals (Cendant Software)	
3-D Ultra Pinball	DM 29,95
Aces of the Deep	DM 29,95
Aces over Europe	DM 29,95
Earthsiege 2	DM 39,95
Gabriel Knight II	DM 49,95
King's Quest 6	DM 29,95
King's Quest 7	DM 29,95
Larry 6	DM 29,95
Larry 7	DM 29,95
Lords of the Realm 2	DM 29,95
Police Quest SWAT	DM 29,95
Power Chess	DM 29,95
Shivers	DM 29,95
Silent Thunder	DM 29,95
Space Quest 6	DM 29,95
The Rise & Rule of Ancient Empires	DM 29,95
Woodruff	DM 29,95
Classics (Funsoft)	
Action Pack	DM 49,95
Afterlife	DM 39,95
Ascendancy	DM 39,95
Biing!	DM 39,95
Comanche	DM 29,95
Der Planer 1+2	DM 29,95
Doppelpass	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Fatal Racing	DM 29,95
Flight Unlimited	DM 39,95
Monkey Island Special	DM 29,95
Pole Position	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
SWIV	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
Tie Fighter	DM 39,95
Ultimate Flight Pack	DM 49,95
Vermeer – Die Kunst zu erben	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
Werewolf	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
Green Pepper (Novitas)	
Alien Virus	DM 19,95
Magic Carpet 2	DM 19,95
Minigolf	DM 19,95
Noctropolis	DM 9,95
Panzer General	DM 19,95
Pinball	DM 9,95
PokerTris	DM 9,95
Roketz	DM 14,95
Shanghai	DM 9,95
The Hive	DM 19,95
The Skul & The Suit	DM 19,95
Thunderhawk 2 Firestorm	DM 29,95
Wortspiel	DM 19,95
2 in 1 (Ucon)	
Have a N.I.C.E. day/Lamborghini	DM 19,95
Biing!/Bazooka Sue	DM 19,95
Flight Unlimited/Hind	DM 19,95
F 16 Fighting F./Apache Longbow	DM 19,95
G-Nome/Terra Nova	DM 19,95
Pinball Mania/P. Construction Kit	DM 19,95
Dreamteam 93/Ran Soccer	DM 19,95
Anstoß/Kick off 97	DM 19,95
Der Planer/Mad TV 2	DM 19,95
Crusade/Imperium Romanum	DM 19,95
Claim to Power/Enemy Nation	DM 19,95
D.O.G./Speedrags	DM 19,95
Earthworm Jim 2/Turrican 2	DM 19,95
Davis Cup Tennis/Onside Soccer	DM 19,95
Battle A. Toshinden/Power Rangers	DM 19,95
Dragon's Lair/Space Ace	DM 19,95
Hanse/Der Patrizier	DM 19,95
Kaiser Deluxe/Winzer Deluxe	DM 19,95

Mega-Schnäppchen

ALDI bietet Spiele-Bestseller an



Nicht nur köstliche Marmelade und echten Champagner kann man im führenden deutschen Discount-Markt erwerben, sondern jetzt auch Computerspiele. In Zusammenarbeit mit dem Tandem Verlag bot ALDI ab dem 9. Dezember 1998 fünf absolute Top-Titel an: Neben dem putzigen Jump&Run Croc und dem Städtebauklassiker *Sim City 2000* standen noch zwei sensationelle Sportspiele im Regal: Die Fußballsimulation *FIFA´98* und das Basketball-Referenzprodukt *NBA live 98* gehören noch immer zu den Spitzenvertretern des Genres. Außerdem durften sich Rennspiel-Fans auf *Need for Speed 2* freuen. Schnäppchenjäger zahlten pro Titel nur 14,98 DM (ALDI Nord) bzw. 15,98 DM (ALDI Süd). Die Anbieter erwarteten Verkaufszahlen in sechsstelliger Höhe. Wer leer ausgegangen ist, braucht sich jedoch nicht zu grämen: Weitere Dumping-Aktionen dieser Art sind bereits geplant.

RoboRumble

TopWare setzt auf Funline

RoboRumble gibt es jetzt seit Mitte Dezember 1998 zum Niedrigpreis im Fachhandel. Das spannende Echtzeit-Strategiespiel mit der faszinierenden 3D-Grafik macht damit den Anfang für die neue Budget-Reihe funline des deutschen Spieleherstellers TopWare. In der selben Reihe sollen im folgenden Jahr mehr als 25 Titel zu Preisen zwischen 29,95 DM und 49,95 DM angeboten werden. Der Auftakt ist durchaus vielversprechend, denn *RoboRumble* ist grafisch noch immer eines der bemerkenswertesten Produkte im Strategie-Segment. Sie müssen kampfkräftige Roboter zusammenbauen, mit denen Sie gegen Ihren Kontrahenten zu Felde ziehen. Gelingt es Ihnen, den Gegner zu bezwingen, so dürfen Sie sich mit Ihren Robotern zum Kampf gegen die Aliens rüsten. Neben einem abwechslungsreichen Gameplay erwarten Sie großartige Licht-Effekte sowie eine 3D-berechnete Landschaft.



Empfohlener Verkaufspreis: DM 29,95

2 in 1 Pack

Doppelter Spaß zum kleinen Preis



UCON präsentiert in seiner neuen Budget-Serie 18 Doppel-Packs mit je zwei herausragenden Spieletiteln der letzten Jahre. Fans sämtlicher Genres kommen hier auf ihre Kosten, denn die Reihe bietet neben WiSims (*Hanse/Der Patrizier*) und Jump&Runs (*Earthworm Jim 2/Turrican 2*) auch erstklassige Action-Titel, spannende Adventures sowie Sport- und Strategiespiele der Spitzenklasse. Flugzeugfreaks und Flipperkönige kommen ebenfalls auf ihre Kosten, denn ein 2 in 1-Pack enthält u. a. *Flight Unlimited* und *Hind*, ein anderer das hervorragende *Pinball Mania* neben dem *Pinball Construction Kit*. Höhepunkt der Reihe ist aber sicherlich das Doppel mit *Lamborghini* und *Have a N.I.C.E. day!* – unbestritten eines der besten Rennspiele aller Zeiten. Alle CDs verfügen über ein völlig überarbeitetes Menü für Win95/98 und werden mit komplett deutschsprachigen Handbüchern ausgeliefert.

Empfohlener Verkaufspreis pro Titel: DM 19,95

Rayman Funpack

Ubi Soft präsentiert das ultimative Fan-Paket



Alle Freunde von *Rayman* dürfen sich freuen, denn in der schmucken Geschenkbox des Funpacks findet der Fan alles, was das Herz begehrt. Neben dem originalen *Rayman* ist eine Add-On-CD beigelegt, auf der sich 40 neue Levels befinden. Zusätzlich darf man im *Making of Rayman 2* schon einmal auf einen Blick auf den Nachfolger werfen, der voraussichtlich im ersten Quartal 1999 erscheinen wird.
Im Paket befinden sich allerdings noch weitere Leckerbissen, so etwa *Rayman's World* und Englisch Lernen mit *Rayman für Anfänger*, die beide mehrfach ausgezeichnet wurden. Natürlich fehlt auch nicht ein Riesenposter im Format A1, ein *Rayman*-Aufkleber sowie der *Rayman Guide* – ein wahres Füllhorn an Insider-Information. Ähnlich wie bei dem Full Fantasy Funpack der *Heroes of Might and Magic*-Serie will Ubi Soft mit der Veröffentlichung des *Rayman Funpacks* die Bekanntheit des beliebten Jump&Run-Helden weiter steigern.

Empfohlener Verkaufspreis: DM 99,95

MARKTDATEN & MACHER

Hans Schilcher ist Spieledesigner bei JoWood-Software (Der Industriegigant)

Welche Überraschungen plant Ihr für Der Industrie-Gigant 2?
Noch streng geheim, sorry! Ich kann nur verraten, daß es eine 3D-Landschaft geben wird.

Was waren die Gründe dafür, daß Ihr das Völker-Konzept komplett umgekrempelt habt?
Die Grafik war nicht so, wie sie hätte sein können. *Die Völker* war zu sehr Echtzeit-Strategie und kein Aufbau-Strategiespiel (was es eigentlich hätte werden sollen).

Welches Spiel der Konkurrenz hat Euch in letzter Zeit am stärksten beeindruckt (und warum)?
Anno 1602: Weil Max Design damit plötzlich wieder aufgetaucht ist – womit niemand mehr gerechnet hat (ich gönne ihnen übrigens den Erfolg wirklich, weil ich weiß, daß sie immer noch Idealisten sind – sonst hätten sie schon das Handtuch geworfen).

Was waren aus Eurer Sicht die Gründe für die eher zurückhaltende Resonanz auf das Echtzeit-Strategiespiel Mayday?
Die hakelige Steuerung und der zu hohe Schwierigkeitsgrad. Wir konnten offensichtlich nicht gut genug transportieren, daß der Clou darin lag, mit wenig Einheiten und der genau richtigen Strategie zu gewinnen.

Welche Pläne habt Ihr für 1999?
Wir wollen vier Spiele veröffentlichen: *Die Völker*, *Verkehrsgigant*, *Frontierland – Der Eisenbahnpionier* und *Industriegigant 2*.

Mattel/TLC

Barbies Verhältnis mit dem Panzer General

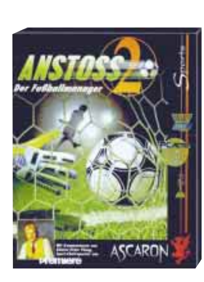
Was haben Barbie, Fisher Price-Spielzeug und Hot Wheels-Autos gemeinsam? Alle stammen aus dem Sortiment des Spielwarenriesen Mattel. Was hierzulande nur die wenigsten wissen: Mattel ist zumindest in den USA im Spiele-/Multimedia-Bereich enorm erfolgreich und belegt mit *Barbie Riding Club* (Platz 1), *Barbie Photo Designer* (3), *Hot Wheels Stunt Track Driver* (5), *Barbie Nail Designer* (7) oder *Barbie Detective* (9) die vordersten Ränge der dortigen Verkaufshitparaden – noch vor den aktuellen Hits von Electronic Arts, Eidos oder Blizzard. Jetzt hat der Konzern die US-Firma The Learning Company (TLC) aufgekauft, die in erster Linie Kinder- und Lernsoftware produziert. Zu TLC gehören aber auch Mindscape (*Creatures*) und SSI (*Panzer General*-Serie). Erst kürzlich hatte The Learning Company selbst eine andere Firma geschluckt: Red Orb Entertainment (*Myst*, *Riven*), die Spiele-Abteilung von Brøderbund.



VUD-Awards

Microsoft und Ascaron prämiert

Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) hat weitere Gold- und Platin-Auszeichnungen für Bestseller verliehen. Für 100.000 verkaufte Exemplare des Fußballmanagers *Anstoß 2* erhält Ascaron das Prädikat in Gold; die jeweils doppelte Menge verkaufte Microsoft vom *MS-Flugsimulator 98* und dem Echtzeit-Strategiespiel *Age of Empires*. Die Konsequenz: zweimal Platin.



TOP TEN CD-ROM-SPIELE

Platz	Tendenz	Titel
1	neu	Die Siedler 3
2	neu	Tomb Raider 3
3	↓	Anno 1602
4	neu	(indiziertes Spiel)
5	neu	Caesar 3
6	neu	Railroad Tycoon 2
7	neu	FIFA Soccer 99
8	↓	Nice 2
9	↓	Need For Speed 3
10	neu	Populous – The Beginning

THQ

...erobert Deutschland

Das US-Unternehmen THQ hat die deutsche Funsoft GmbH inklusive Rushware und Softgold übernommen. Softgold war bislang unter anderem verantwortlich für die exzellenten deutschen Versionen der LucasArts-Werke (darunter *Monkey Island 3* und aktuell *Grim Fandango*) und wird dies auch in Zukunft bleiben. THQ ist vor allem Besitzern von Videospielkonsolen ein Begriff; mit *Pax Imperia 2* hat die Firma im letzten Jahr ein rundenbasiertes Weltraum-Strategiespiel für PCs veröffentlicht.



Bloodshot Entertainment

Ex-Ion Storm-Mitarbeiter formieren sich

In der vergangenen PC Games-Ausgabe stand's geschrieben: *„Daikatana*-Team bricht auseinander". Jetzt haben die abtrünnigen Programmierer und Grafiker die Firma Bloodshot Entertainment gegründet und arbeiten an *Kiss – Psycho Circus*, das auf den zeitgenössischen Werken der Kultband Kiss (Sie wissen schon, die mit den Masken) basiert. Der Grafikstil wird sich an den Kiss-Comics von Todd McFarlane orientieren; Genre und Spielinhalt sind noch offen. Als Erscheinungstermin wird Ende 1999 angegeben.



They were born for loving you baby: Kiss bekommt ein eigenes PC-Spiel.

UND NUN ZUR WERBUNG

Besucher unserer Homepage (http://www.pcgames.de) und Tausende von Lesern haben über die besten Anzeigen in PC Games 1/99 abgestimmt und folgende Kandidaten auf die ersten drei Plätze gewählt:





Mana
Virgin

...stellt sein Licht nicht unter den Scheffel.



FIFA 99
Electronic Arts

Auf der Packung posiert dem Andy Möller sein Thronfolger.



One touch MAX
ALCATEL

Damit das Mobiltelefon nicht zum Handy-cap wird.

Auch diesmal suchen wir wieder die schönsten und witzigsten Anzeigen dieser Ausgabe. Schreiben Sie einfach den Namen des Herstellers bzw. des beworbenen Produkts auf eine Postkarte und senden Sie diese bis 15. Dezember 1998 an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG ▮ Redaktion PC Games ▮ Anzeige des Monats ▮ Roonstraße 21 ▮ 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendungen verlosen wir zehn große Spielepakete. Anzeigen der COMPUTEC MEDIA AG sind natürlich von der Wertung ausgeschlossen.

Lara Croft

Zu Tränen gerührt

Und Sie haben immer geglaubt, Lara Croft wäre 'ne taffe Revolverbraut, die so schnell nix aus der Fassung bringt. Dabei genügt schon der Anblick eines romantischen Hochzeitskleids in der Schaufenster-Auslage, um die *Tomb Raider*-Abenteurerin zu Tränen zu rühren. Nachzuprüfen im aktuellen TV-Spot für die Frauenzeitschrift *Brigitte* (Slogan: „Immer überraschend. Wie Frauen nun mal sind."), der von der gleichen Agentur realisiert wurde wie schon zuvor das Video zum Ärzte-Gassenhauer „Männer sind Schweine". Die gerenderte Traumfrau und Spiele-Heldin ist auch in vielen anderen Ländern bekannt und populär: In Spanien wirbt sie zum Beispiel für Kleinwagen.



Das haben wir gern – erst rumballern und rumschlägern und anschließend das schwache Geschlecht markieren: Lara Croft im aktuellen Brigitte-Spot.

Cendant Software

Blizzard und Sierra verkauft

Jetzt ist es raus, wer bei Blizzard (*Diablo*, *StarCraft*) und Sierra (*King's Quest* 8, *Caesar 3*, *Larry 7*) ab sofort das Sagen hat: Für rund eine Milliarde Dollar kauft der französische Medienkonzern Havas die Unterhaltungssoftware-Sparte von Cendant, dem die beiden Hersteller bislang angehörten.

TopWare/EA

Rechtsstreit beigelegt

Industriespionage – so lautete der Vorwurf von TopWare gegen Electronic Arts im Zusammenhang mit der Spielesammlung *Play the Games* (wir berichteten). Derweil *Gold Games 3* alle Verkaufsrekorde bricht, hat TopWare die Klage vor dem Mannheimer Landgericht zurückgezogen.



Der „Siedler 3-Virus" macht sich auf mehrere Arten bemerkbar. Im Bild haben wir die gängigsten Erscheinungen eingezeichnet.

Die Siedler 3 – Nachbetrachtung

Schwein gehabt

In Blue Bytes Weihnachtshit wimmelt's nicht nur von Siedlern, sondern auch von Fehlern. Diesen Eindruck könnte man zumindest gewinnen, wenn man sich die Reaktionen auf Die Siedler 3 anschaut. Schlamperei? Versehen? Mißverständnis? PC Games klärt auf. Über Bugs, die gar keine sind. Bugs, die dank Patch keine mehr sind. Bugs, die durch Viren und Grafikkarten-Treiber verursacht werden. Und natürlich informieren wir Sie über all die Überraschungen, die Blue Byte für die nächsten Monate geplant hat.

Kaufen Sie ein Original – diesen gutgemeinten Rat hatte Blue Byte für all jene parat, die sich mit wundersamen Erscheinungen à la „Meine Eisenschmelze produziert Schweine" oder „Die Bäume wachsen nicht mehr nach" konfrontiert sahen. Mit solchen absichtlichen Bugs wollte man *Siedler 3*-Raubkopierer für ihr schändliches Treiben bestrafen und ihnen damit die Tour vermasseln. Der Trick: *Siedler 3* prüft die Daten auf der CD-ROM und kann Abweichungen vom Original feststellen. Handelt es sich um eine Kopie, kann das Spiel zwar gestartet werden, doch die beschriebenen Phänomene machen *Siedler 3* faktisch unspielbar. Tragischerweise verändert aber auch ein weitverbreiteter Virus der CIH-Klasse mit Vorliebe Programm-Dateien, worauf *Die Siedler 3* (genauso wie beispielsweise *Populous 3*) höchst allergisch reagiert und entsprechende Abwehrmaßnahmen einleitet. Und so kommt's, daß selbst unbescholtene Käufer des Originals von derartigen „Fehlern" heimgesucht werden und dahinter Bugs vermuten – nicht zuletzt deshalb, weil das Programm die Veränderung der Programmdateien zwar registriert, aber sich nicht „öffentlich" darüber beschwert.

Wir wollen keine – Eisen-schwei-ne

Wie kann man nun feststellen, ob man sich den „*Siedler 3*-Virus" ein-









Dichtung und Wahrheit: Anders als in der Planungsphase haben die Schiffe in der endgültigen Fassung weder Schatten noch Fahrwasser und wirken dadurch wie „aufgeklebt".

gefangen hat oder nicht? „Der CIH-Virus infiziert bereits dann Dateien, wenn man diese downloadet oder einfach nur von Diskette oder über Netzwerk auf den Computer kopiert", warnt *Siedler*-Erfinder Volker Wertich. Nachdem der Virus nicht einmal die Größe der befallenden Dateien verändert und sich auch nicht weiter negativ bemerkbar macht, wissen viele PC-Besitzer nichts von diesem ungebetenen Gast. Zu allem Überfluß wird nicht jedes Virensuchprogramm fündig: Ältere Fassungen populärer Programme schlugen bei Testläufen keinen Alarm. Nur die allerneuesten Versionen gängiger Utilities (McAfee, Norton Anti-Virus, F-Prot, Dr. Solomon etc.) kommen dem Virus auf die Schliche. Damit Sie selbst zu Hause nachprüfen können, ob Ihr Rechner betroffen ist oder nicht, liefern wir Ihnen auf der Cover-CD-ROM eine aktuelle Shareware-Version des AntiViral Toolkit Pro mit, die den CIH-Virus zuverlässig identifiziert und eliminiert. „Häufig genügt es jedoch nicht, nur den Virus zu entfernen", weiß *Siedler 3*-Projektleiter Torsten Hess. „Die *Siedler 3* sollte anschließend erneut installiert werden. Nur so ist gewährleistet, daß alle Programmdateien im Originalzustand sind". Die aktuelle Version 1.23 (den Patch finden Sie natürlich auf der aktuellen PC Games-Cover-CD-ROM) überprüft die Dateien zu Spielbeginn und meldet Ihnen, falls etwas nicht stimmen sollte. Doch nicht immer lassen sich die Kopierschutzmechanismen auf den Virus zurückführen: In seltenen Fällen können die „Eisenschweine" und „Bonsaibäumchen" auch auftreten, wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk unsauber arbeitet; betroffen sind fast ausschließlich Geräte älteren Datums. Überholte Grafikkarten-Treiber sind in den meisten Fällen der Grund dafür, wenn sich die Missionen oder Kampagnen nach Anzeige des Ladebildschirms (drei Helme auf orangefarbenem Grund) nicht starten lassen oder es zu einem Absturz kommt. In diesem Fall sollten Sie überprüfen, ob Sie wirklich den aktuellsten Treiber im Einsatz haben. Dies gilt insbesondere für Karten des Herstellers Matrox (Mystique, Millenium) sowie die Diamond Viper V550.

Mehr Spieler, mehr Probleme

Auswirkungen hat der Virus auch auf den Mehrspieler-Modus, denn bei veränderten Originaldateien kommt es zwangsläufig zu sogenannten Desyncs – die Spiele der beteiligten Siedler laufen völlig auseinander (sind also asynchron), jeder siedelt im Endeffekt für sich alleine auf einer eigenen Karte. Blue Byte hat inzwischen eingeräumt, daß Desyncs zuweilen auch von einem handfesten Bug ausgelöst werden können, der aber seit der Version 1.23 der Vergangenheit angehört. Gleichzeitig verhindert dieser Patch einen Systemabsturz, wenn ein Teilnehmer die Multiplayer-Partie verläßt – was vielfach Anlaß für mittelschwere Tobsuchtsanfälle war. Und noch eine versöhnliche Nachricht für *Siedler*-Fans mit Netzwerk- und Internet-Zugang: Blue Byte plant einen Patch, der das Anlegen von Spielständen während der meist stundenlang dauernden Mehrspieler-Partien erlaubt.



Waren, die Ihre Handelsschiffe auf sehr schmalen Küstenstreifen abliefern, können von den Trägern unter Umständen nicht aufgenommen werden.



Einige Einheiten lassen sich auf den ersten Blick kaum voneinander unterscheiden.

TUNING-TIPS

- Weniger als 200 MHz? Gerade mal 32 MB RAM? Dann sollten Sie sich mit Welten bis Größe 512 begnügen. Größere Szenarien (576 bis 768) erfordern leistungsfähigere PCs mit höherer Taktrate und mehr Hauptspeicher.
- Entscheiden Sie sich für den Standard-Schatten (Setup-Programm).
- Regeln Sie die Sound-Qualität herunter (Setup-Programm).
- Verzichten Sie auf den CD-Audio-Sound (Setup-Programm).



„Kommerz über alles"

„Da wollte man wohl noch schnell vor Weihnachten einige tausend Einheiten unter die Leute bringen. Ich warte lieber noch einige Wochen, wenn ich dafür eine bugfreie Version des Spieles bekomme." Andreas Zymny aus Duisburg ist nicht der einzige, der Blue Byte verdächtigt, *Die Siedler 3* vorschnell veröffentlicht zu haben; Fehler habe man bewußt in Kauf genommen. In der Tat fällt es schwer, nachvollziehbare Erklärungen für ganz offensichtliche Bugs wie die „ineinanderfahrenden" Schiffe zu finden. Nach und nach will Blue Byte die Mängelliste abarbeiten – Mängel, auf die PC Games auch im Testbericht (Ausgabe 1/99) explizit hingewiesen hat. „Analog zu den *C&C*-Sammlern können auch den *Siedler 3*-Katapulten freistehende Bäume oder Steinhaufen zum Verhängnis werden", heißt es da beispielsweise. Dieser Pfadfinder-Tugenden hat sich die Entwicklungsabteilung von Blue Byte bereits angenommen, wie Torsten Hess berichtet: „Kleine Korrekturen verbessern das Pathfinding in der Version 1.23. Hier haben wir



Stapellauf: Fünf ineinander verkeilte Schiffe ergeben einen Berg Holz und Segeltuch, der sich nur mit Mühe wieder auseinanderdividieren läßt.

SO GEHT'S

PC Games erklärt Schritt für Schritt einige grundlegende Vorgänge, die im Handbuch nur am Rande beschrieben sind.

So gründen Sie eine neue Siedlung auf einer Insel

1. Generieren Sie mittels Menü zwei Fährenladungen Pioniere.
2. Transportieren Sie diese Pioniere per Fähre auf die gewünschte Insel.
3. Lassen Sie die Pioniere das Land erobern. (Pioniere anklicken, Alt+Rechtsklick auf das Gelände)
4. Schaffen Sie via Handelsschiff Schaufeln, Hämmer, Holz und Steine auf die Insel, indem Sie zunächst eine Handelsroute einrichten. Anschließend klicken Sie die Anlegestelle auf der Hauptinsel an und stellen ein, wie viele Bretter, Steine, Werkzeuge usw. exportiert werden sollen.
5. Wenn das eroberte Land groß genug ist, verwandeln Sie die Pioniere per Menü zurück in Träger.
6. Wenn Sie ein Gebäude in Auftrag geben (vorzugsweise Holzfäller, Förster, Sägewerk, Steinmetz), mutiert ein Teil der Träger zu Planierern und Bauarbeitern.
7. Per Transportschiff bringen Sie die Werkzeuge für die Handwerker (Axt, Spitzhacke usw.) auf die Insel.
8. Es empfiehlt sich, die neue Siedlung durch Soldaten zu verstärken (per Fähre transportieren) und baldmöglichst ein kleines Wohnhaus zu errichten.



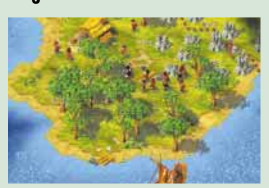
Mit diesem Button erzeugen Sie einen bzw. fünf Pioniere.



Nach dem Abladen beginnen die Pioniere mit der Landeroberung.



Die Pioniere müssen Sie wieder in Träger zurückverwandeln.



Nach der Belieferung mit Werkzeugen und Baumaterialien entstehen die ersten Gebäude.

So transportieren Sie Waren von Insel zu Insel

1. Errichten Sie eine Anlegestelle in Ufernähe.
2. Klicken Sie die Anlegestelle an. Wählen Sie im Menü den „Start"-Button.
3. Beim Klicken auf das Wasser in Ufernähe erscheint ein Steg.
4. Klicken Sie auf den „Ziel"-Button und anschließend auf die zu beliefernde Insel beziehungsweise eine Anlegestelle, zu der die Waren transportiert werden sollen. Eventuelle Wegpunkte können Sie mit den Buttons „X1", „X2" und „X3" einrichten. Wenn eine Linie aus roten Markierungspunkten sichtbar wird, haben Sie alles richtig gemacht.
5. Im Anlegestellen-Menü stellen Sie ein, welche Mengen bestimmter Waren zum Zielort transportiert werden sollen.





An den roten Punkten erkennen Sie den Verlauf der Handelsroute.

So bauen Sie Schiffe

1. Bauen Sie eine Werft in Ufernähe.
2. Klicken Sie die Werft an, anschließend den Steg-Bauen-Button und klicken Sie auf das Wasser in Ufernähe, so daß ein Steg entsteht.
3. Durch Anklicken eines der beiden Buttons im Werftmenü stellen Sie ein, ob eine Fähre oder ein Handelsschiff gebaut werden soll. Bitte beachten Sie, daß der Schiffsbauer einen Hammer als Werkzeug benötigt.

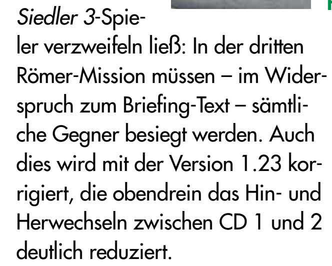


Vor dem Bau eines Schiffes muß eine Anlegestelle existieren.



Druckmittel: Alles andere als glücklich sind die meisten Siedler 3-Käufer mit dem Handbuch, das nur in digitaler Form auf CD-ROM vorliegt.

uns besonders um die Katapulte gekümmert." Was aber bis auf weiteres nicht korrigiert wird, ist das Problem der sich verkeilenden Schiffe. Auch das recht passive Verhalten der Computergegner bleibt vorerst unverändert; leider sind Ihre Konkurrenten weiterhin nicht in der Lage, selbständig Katapulte oder Schiffe zu bauen. Zudem wird sich die Stärke der Computergegner wieder im Einzel- noch im Mehrspieler-Modus einstellen lassen. Eine Kleinigkeit zwar nur, die aber etliche *Siedler 3*-Spieler verzweifeln ließ: In der dritten Römer-Mission müssen – im Widerspruch zum Briefing-Text – sämtliche Gegner besiegt werden. Auch dies wird mit der Version 1.23 korrigiert, die obendrein das Hin- und Herwechseln zwischen CD 1 und 2 deutlich reduziert.



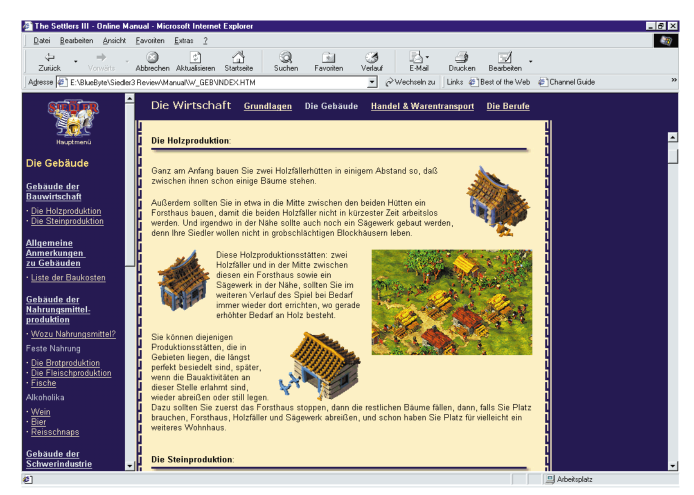
„Für die Plus-CD planen wir unter anderem ein viertes Volk"
Torsten Hess, Projektleiter

Was die Siedler 2-Fans vermissen

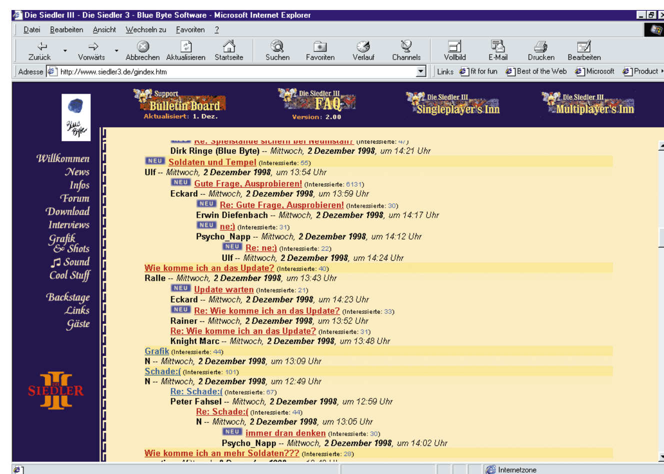
„Was mir fehlt, ist eine Übersicht über die Anzahl der Gebäude, die ich schon gebaut habe", bedauert *Siedler*-Fan Andrea Boucher aus Ingelheim. Ein Feature, das nicht nur bei der 24jährigen ganz oben auf der Wunschliste steht: Die Siedler-Entwickler überlegen derzeit, wie sie eine solche Anzeige in den bestehenden Menüs unterbringen. Ob dies per Patch oder erst im Rahmen der Zusatz-CD-ROMs ermöglicht wird, steht noch nicht fest. Gleiches gilt für umfangreichere Statistiken und eine Produktivitätsanzeige für einzelne Gebäude. Auch das Nachrichtensystem wird überarbeitet: „Für die Anzeige der Nachrichten bereiten wir eine Auswahlmöglichkeit nach thematischen Bereichen vor", kündigt Torsten Hess an. Diese Auswahlmöglichkeit wird aller Voraussicht nach im Setup-Programm verankert, wo der Spieler dann beispielsweise genau festlegen darf, welche Rohstoff-Funde gemeldet werden und ob er über die Fertigstellung einer Fähre informiert werden will. Und: „Ein „Zurück"-Button, der die bereits angezeigten Nachrichten aufruft, wird höchstwahrscheinlich ergänzt." Die von vielen Fans herbeigesehnte „Spielstand Laden"-Funktion aus dem Spiel heraus (bislang funktioniert dies nur über den Umweg „Hauptmenü") oder zusätzliche Speicherplätze wird es hingegen nicht geben. Dafür soll die bislang fast nicht erkennbare Munitionsanzeige der Katapulte per Patch dahingehend geändert werden, daß die Anzahl der Geschosse im Menü auf der linken Seite angezeigt wird.

Handbuch als Nachschlagewerk ungeeignet

„Die Anleitung aus dahingeschludertem HTML ist ja wohl ein Witz!", erbost sich *Siedler 3*-Käufer Frank Fischer aus Hanau. In der Tat steht das Online-Handbuch im Mittelpunkt der zum Teil recht heftigen Kritik aus den Käuferreihen. Die Dokumentation sei nicht nur verwirrend und lückenhaft (wichtige Fea-



Druckmittel: Alles andere als glücklich sind die meisten Siedler 3-Käufer mit dem Handbuch, das nur in digitaler Form auf CD-ROM vorliegt.



Auf Blue Bytes offizieller Homepage (http://www.siedler3.de) schlugen die angeblichen „Bugs" während der ersten Tage und Wochen hohe Wellen.

tures werden zum Teil nur am Rande abgehandelt), sondern auch unpraktikabel, weil sie nicht aus dem Spiel heraus aufgerufen werden kann. Wer sich in das Spiel einarbeitet und zu diesem Zweck in der Anleitung nachschlagen möchte, muß per [Alt]-[Tab] zwischen Programm und Handbuch hin- und herwechseln – mit dem nicht gerade unwahrscheinlichen Risiko eines Absturzes. Viele *Siedler*-Fans hätten sich zumindest eine ausführlichere Kurzanleitung in gedruckter Form gewünscht. In diesem Punkt gesteht PR-Manager Michael Domke ein, daß Blue Byte die Bedürfnisse der *Siedler*-Fans anders eingeschätzt hat: Bereits bei den Mission-CD-ROMs will man darauf achten, den Käufern ein ordentliches Handbuch mitzuliefern.

Was Blue Byte für die Zukunft plant

Für das Mülheimer Traditionsunternehmen ist das Thema *Die Siedler 3* mit der Veröffentlichung des Programms noch längst nicht erledigt. „Wir planen, *Die Siedler 3* auch in der Zukunft zu pflegen", verspricht Torsten Hess – Produktpflege, die natürlich nicht zwangsläufig kostenlos zu haben ist. Neben den erwähnten Patches wird Blue Byte zwei offizielle Zusatz-CD-ROMs anbieten. Bei der ersten (kommt im ersten Quartal dieses Jahres auf den Markt) handelt es sich um eine reine Missions-CD mit drei neuen Kampagnen und vielen zusätzlichen Mehrspieler-Szenarien; als Zugabe gibt's den versprochenen Karten-Editor. Aber: „Die Missions-CD wird wahrscheinlich keine neuen Features in das Spiel integrieren." Ganz anders die sogenannte Plus-CD, die im darauffolgenden Quartal erscheint: „Spätestens hier sind größere Eingriffe zu erwarten, die auch Einfluß auf das Gameplay haben. Die Plus-CD wird Veränderungen wie ein viertes *Die Siedler*-Volk bieten. Über weitere neue Features schweigen wir uns zunächst aus." Anläßlich der Erweiterungs-CD-ROM sollen auch zusätzliche Animationen für arbeitslose Träger eingebaut werden, die vor allem eingefleischte *Siedler 2*-Fans vermißt hatten. Zusätzliche Sprachausgabe à la „Ihr Geologe hat Gold gefunden" oder ein unterwürfiges „Wie Sie wünschen" wollen die Spiel-Designer allerdings nicht berücksichtigen.



Im Mehrspieler-Modus kam es vor dem Patch 1.22 zu ärgerlichen Desyncs: Bereits Kleinigkeiten können dafür verantwortlich sein, wenn das Spiel nicht mehr synchron läuft.

Wann kommt die Internet-Liga?

Großen Anklang findet derweil *Siedler 3 Online*, mit dem kostenlos übers Internet gesiedelt werden darf. Hier treffen sich tagtäglich Tausende von *Siedler 3*-Fans, die in riesigen Schlachten römische Legionen gegen asiatische Samurai antreten lassen – und das mit maximal 20 Teilnehmern. Bis der Startschuß für die angekündigte Internet-Weltrangliste fällt, wird noch viel Wasser die Ruhr hinunterfließen: Blue Byte rechnet derzeit mit dem „1. Quartal 1999" – im Klartext: Januar unwahrscheinlich, Februar mit viel Glück, aber vielleicht doch erst im März. Wie die Weltrangliste konkret berechnet wird und welche Bedingungen an eine Teilnahme geknüpft sind, will der Hersteller noch nicht bekanntgeben. Trotz aller Startschwierigkeiten – gegen ein Phänomen wird es garantiert keinen Patch geben: das *Siedler 3*-Fieber. Symptome: Suchtgefahr, Abbruch sozialer Kontakte, Schlaflosigkeit. In der Tat ist die allgemeine Zufriedenheit mit diesem sehnsüchtig erwarteten Aufbau-Strategie-Knüller doch recht groß. Wie groß, das klären wir im Rahmen einer Feedback-Umfrage in einer der kommenden Ausgaben.

Petra Maueröder ■

HOTLINE

Noch Fragen? Die Blue Byte-Hotline hilft Ihnen weiter: Montag bis Donnerstag 15 bis 19 Uhr, Freitag 15.30 bis 19.30 Uhr (außer an Feiertagen).



Telefon: +49 (0)2 08 - 450 29 29
Telefax: +49 (0)2 08 - 450 29 99
eMail: hotline@bluebyte.de

TIPS

- *Die Siedler 3* läßt sich unter Windows NT 4.0 (einschließlich Service-Pack 3) nur im Einzel-Modus betreiben. Erst nach der Installation des Service-Pack 4 können Sie auch über Netzwerk und Internet siedeln.
- Bei älteren CD-ROM-Laufwerken kann die *Siedler 3*-CD 2 aufgrund ihrer hohen Schreibdichte Probleme bereiten. Der aktuelle Patch macht *Die Siedler 3* etwas unempfindlicher gegen solche Schwierigkeiten.
- Wenn Ihr Netzwerk per Firewall gegen unbefugte Zugriffe abgeschirmt wird, können Sie *Die Siedler 3* nicht übers Internet spielen.
- Ein „Direct Draw Error" läßt sich fast immer durch eine Neuinstallation von DirectX 6.0 beheben.

LucasArts

Die Saga geht weiter

George Lucas holt zum großen Rundumschlag aus: Sein neuer Film Star Wars: The Phantom Menace sorgte mit dem kürzlich gezeigten Trailer für Entzücken, X-Wing Alliance dürfte jeden Wing Commander alt aussehen lassen und mit Indiana Jones und der Turm von Babel kehrt Indy im zeitgemäßen Gewand zurück. Wir trafen die Producer Larry Holland und Hal Barwood für eine ausführliche Präsentation.

Im Norden Kaliforniens scheint die Sonne, ein laues Lüftchen weht und die Crew von LucasArts ist wie immer gut gelaunt. Gut, Gelächter, Witze und flotte Sprüche sind dort an der Tagesordnung, doch diesmal hat die Tochter von Lucasfilm allen Grund zur Vorfreude. *X-Wing Alliance* kommt gut voran und scheint es endlich zu schaffen, nicht nur das *Star Wars*-Feeling perfekt einzufangen, sondern auch technisch allen Konkurrenten zu zeigen, wo's langgeht. Auch *Indiana Jones* hat gute Aussichten, seine junge Konkurrentin Lara „*Tomb Raider*" Croft zurück in ihre Trainingsvilla zu schicken. Obwohl LucasArts offiziell noch keine weiteren Titel (neben dem verschobenen *Force Commander*) angekündigt hat, sind mindestens drei noch geheime Spiele in Arbeit.

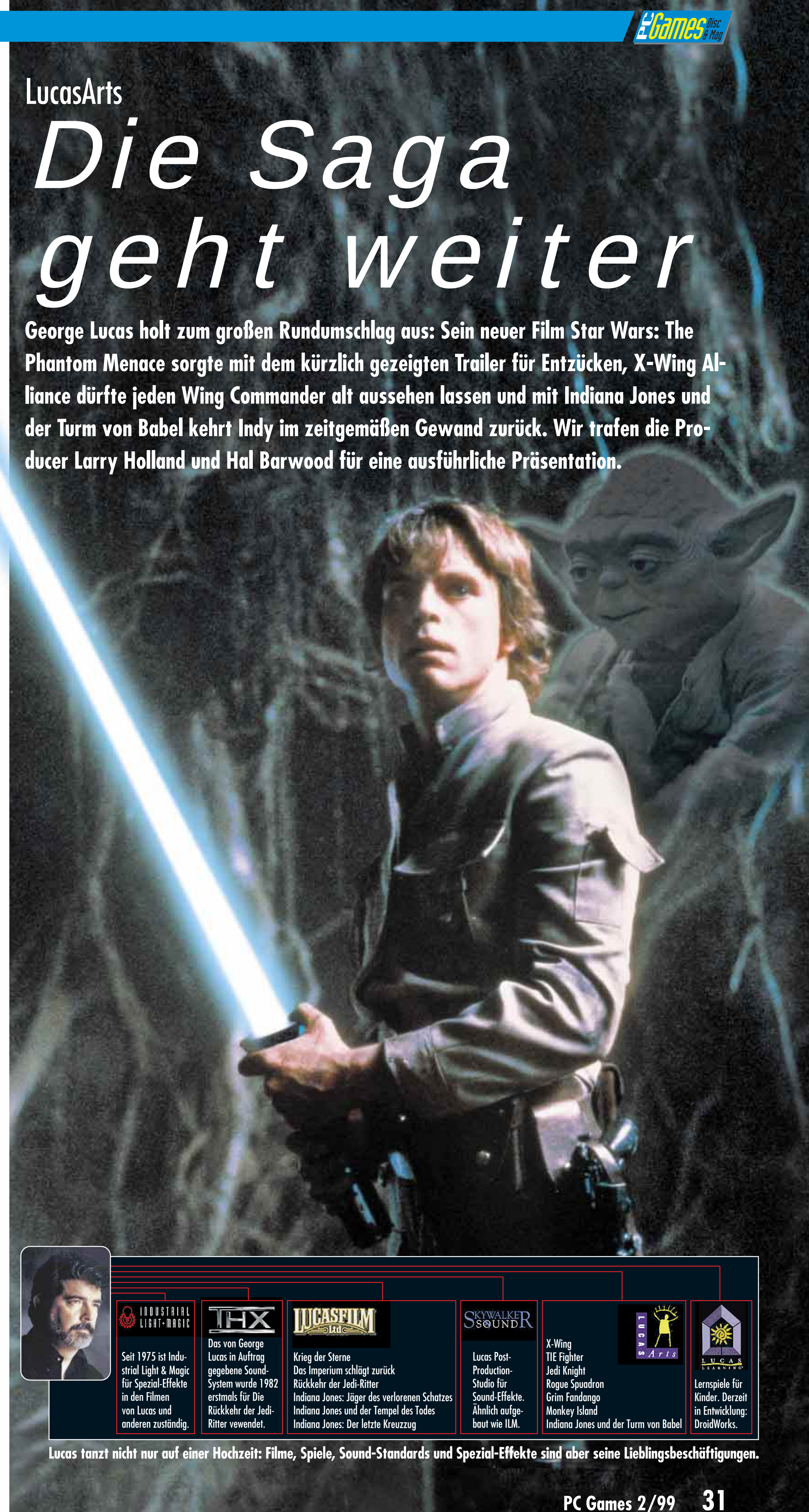
Die Hollywood-Legende

George Lucas hat es bislang immer geschafft, seine Visionen zu verwirklichen. Seit er 1977 mit *Star Wars* sein Imperium aufbaute, gehört er zu den respektiertesten Filmemachern und Geschäftsleuten. Seine *Krieg der Sterne*- und die *Indiana Jones*-Trilogie sind allesamt Kassenknüller, sein THX-Soundsystem versetzt weltweit Kinofreunde in Entzücken und seine Film-Produktionsstätten auf der legendären Skywalker-Ranch gehören zu den beliebtesten unter Amerikas Regisseuren.

Gute Aussichten

In den Software-Abteilungen herrscht stets emsige Betriebssamkeit: *X-Wing Alliance* und *Indiana Jones* werden in wenigen Monaten fertig sein, das *Monkey Island 3*-Team arbeitet bereits an einem noch geheimen Nachfolger und Lucas Learning basteln am Kindertitel *DroidWorks*. Nur Tim „*Grim Fandago*" Schafer hat sich in den wohlverdienten Urlaub abgeseilt. Bleibt die Frage, was mit dem oft verschobenen Echtzeit-Strategiespiel *Force Commander* passiert ist. Dieser Titel ist keinesfalls gestorben, nur kollidierte die Geschichte des Spiels mit der Story aus dem *Star Wars*-Film *The Phantom Menace*, was die Designer zu einer gründlichen Überarbeitung zwang.

Florian Stangl ■



Lucas tanzt nicht nur auf einer Hochzeit: Filme, Spiele, Sound-Standards und Spezial-Effekte sind aber seine Lieblingsbeschäftigungen.

In einer nicht allzu fernen Zukunft soll X-Wing Alliance den Wing Commander vom Weltraum-Thron stoßen. LucasArts und Designer Larry Holland setzen auf den rasenden Falken, den Kampf um Endor und eine brandneue Grafik-Engine, die alles bisher Gesehene in den Schatten stellt.

X-Wing Alliance

Allianz versichert





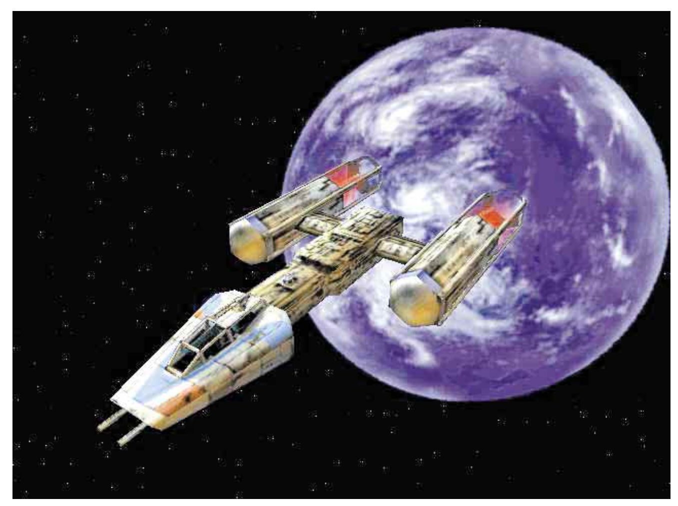
Wie der Pilot eines X-Wing sieht Larry Holland nicht unbedingt aus. Und doch steckt er hinter den erfolgreichen *X-Wing*- und *TIE Fighter*-Spielen von LucasArts, die seine Firma Totally Games für George Lucas' Software-Schmiede entwickelte. Der größte Unterschied zu Titeln wie *Wing Commander* war immer, daß die Produkte aus dem *Star Wars*-Universum einen höheren Simulationsgehalt aufwiesen, was von vielen Fans besonders geschätzt wird. Der Grund dafür ist einfach, denn Larry ist eigentlich ein Freund von Flugsimulationen und entwickelte unter anderem *Secret Weapons of the Luftwaffe.* Larrys neuestes Projekt namens *X-Wing Alliance* erweitert diese Tugenden nicht nur, sondern kehrt auch wieder zu den Vorzügen von *X-Wing* und vor allem *TIE Fighter* zurück, nachdem LucasArts für das im Singleplayer-Modus zu trockene *X-Wing vs. TIE Fighter* viel Kritik einstecken mußte. Doch wird es nicht nur eine dicke Storyline mit allerlei Wirrungen, Intrigen und Überraschungen geben, sondern vor allem eine neue Grafik-Engine, mit der LucasArts den Konkurrenten bei Origin eine unangenehme Überraschung bereiten dürfte.

Eine schrecklich nette Familie

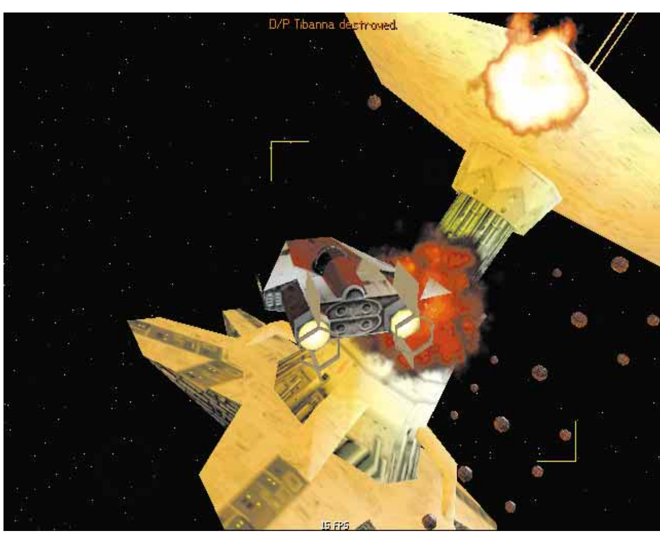
X-Wing Alliance spielt zur Zeit von *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* und handelt vom Kampf zweier rivalisierender Familien, die mit interstellarem Handel ihre Brötchen verdienen. Außerdem gehört die Verwandtschaft des Spielers den Rebellen an, so daß Sie sich neben den von der Konkurrenz angeheuerten Piraten auch mit den Truppen des Imperiums herumschlagen müssen. Auf mehreren spannenden Umwegen mündet die Geschichte schließlich im finalen Kampf um den Planeten Endor – genau wie im dritten beziehungsweise sechsten Teil der *Star Wars*-Saga. Einige bekannte Charaktere wie Luke Skywalker haben kurze Gastauftritte, doch ist *X-Wing Alliance* nur lose mit *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* verknüpft, abgesehen vom Finale bei Endor. Gleich der Beginn des Spiels macht klar, daß Larry und sein 15-köpfiges Team diesmal nicht auf das spezielle Flair der Science-fiction-Serie verzichten wollen, denn wo bei *X-Wing vs. TIE Fighter* noch karge Text-Menüs zu sehen waren, zieren diesmal liebevoll gerenderte Interieurs einer riesigen Raumbasis den Bildschirm. Mit der Maus wählen Sie dann verschiedene Hangartore an, die zu Sektionen wie Training, Kampagne oder dem Archiv führen, in dem alles Wissenswerte über die rund 70 Raumschiffe des Spiels zu finden ist. Mehr Flair ist auch beim Start einer Mission zu finden: Sie sitzen in Ihrem Gleiter, der in einem riesigen Hangar



Zahlreiche hervorragend gerenderte Zwischensequenzen lockern die Missionen auf. Die spannende Geschichte mündet schließlich in den Kampf um Endor.



Bei allen größeren Schiffen dürfen Sie einzelne Teile wie den Antrieb gezielt ausschalten. Dank der detaillierten Darstellung ist das kein Problem.



Explosionen, Laser und Sonnen erzeugen farbige Licht-Effekte auf den Objekten.





steht, in dem andere Raumschiffe ein- und ausfliegen und mehrere Roboter umherwuseln, wie man es auch aus den Filmen kennt. Der Start geht automatisch und zeigt in einer selbstlaufenden Animation, wie Sie anmutig aus dem Hangar in den Weltraum schweben. Bereits hier fällt die Leistungsfähigkeit der neuen Grafik-Engine auf, die mit den entsprechenden 3D-Karten Auflösungen bis 1.600x1.200 Pixel unterstützt und mit unzähligen Spezial-Effekten aufwartet. „Im Schnitt besitzen alle Schiffe doppelt so viele Polygone wie in *X-Wing vs. TIE Fighter*", erklärt Larry Holland. „Zum Beispiel besteht ein X-Wing aus 400 Polygonen, während es zuvor nur 250 waren." Zusätzlich werden alle Objekte mit hochauflösenden Texturen verziert, die deutlich realistischer aussehen als in den Vorgängern. Auch die Spielumgebung wurde abwechslungsreicher gestaltet und wartet nun mit verschiedenen Raumstationen, Werften oder Fabriken auf, außerdem mit mehr Planeten, Nebeln und anderen Galaxien im Hintergrund. „Jede Mission besitzt eine individuelle Umgebung", ergänzt Larry. Holland und sein Team hatten für die Gestaltung der Raumschiffe nicht nur Zugriff auf die bekannten Einheiten wie X-Wing, A-Wing, Y-Wing oder die TIE-Gleiter des Imperiums, sondern auch auf die Archive von George Lucas.

„Im Schnitt besitzen alle Schiffe doppelt so viele Polygone wie in X-Wing vs. TIE Fighter."

Larry Holland, Producer

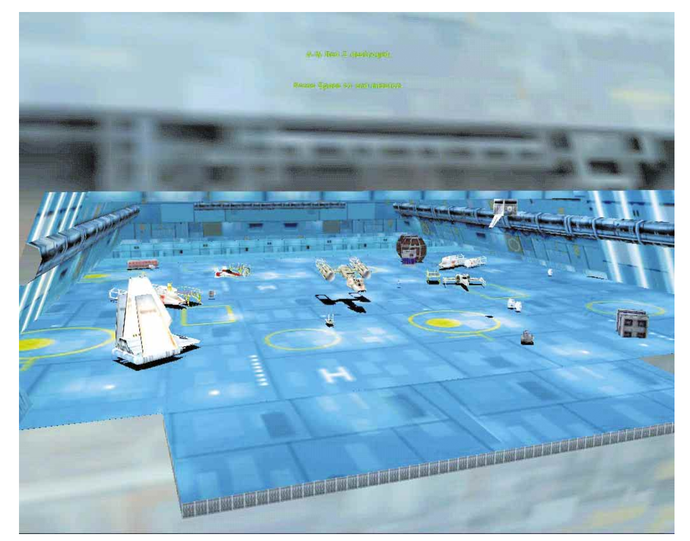
Kampf gegen den Todesstern

Dort fanden sie etliche detaillierte Entwürfe zu Raumschiffen, die eigentlich für die Filme geplant waren, dann aber doch nicht verwendet wurden. Diese werden ebenso in *X-Wing Alliance* auftauchen wie

1993 BIS 1999: DIE GRAFIK IM VERGLEICH

Seit *X-Wing* hat sich viel getan: Die damalige Auflösung von 320x240 Bildpunkten erscheint heute lächerlich und auch die SVGA-Version von *TIE Fighter* mit 256 Farben würde heute keinen Ewok mehr vom Baum locken. Erst *X-Wing vs. TIE Fighter* bot 3D-Karten-Unterstützung, sieht aber gegen das effektlastigere *X-Wing Alliance* eher blaß aus. Bei *X-Wing Alliance* lassen sich wesentlich mehr Details erkennen, zum Beispiel die Piloten durch ein transparentes Cockpit. An den Licht-Effekten auf den Raumschiffen wurde ebenfalls gefeilt.



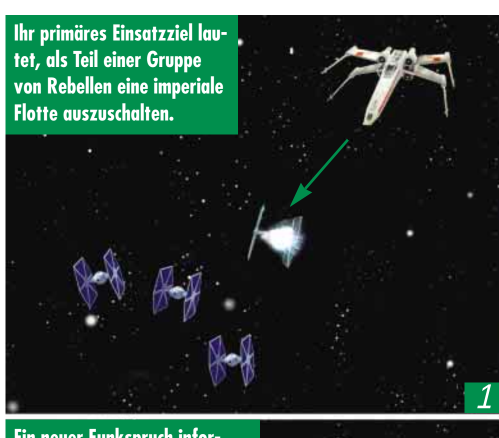


Aus dem Hangar dürfen Sie nicht selbst fliegen, sondern vertrauen sich dem Autopiloten an und können entspannt die großartigen Kameraschwenks genießen.



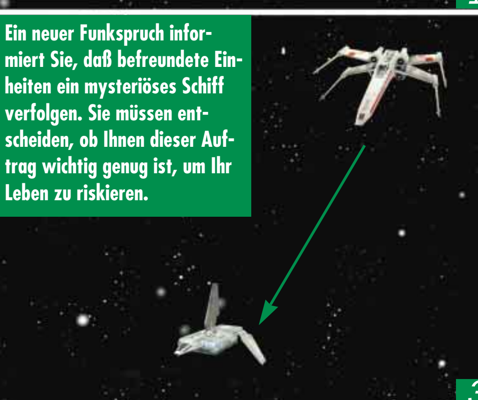
Ein Traum wird wahr: Sie dürfen am Steuer des Rasenden Falken Platz nehmen und sich wie Han Solo als Schmuggler betätigen.

völlig neue Fahrzeuge, darunter der korellianische Raumtransporter nach dem Vorbild des Rasenden Falken, der für Ihre Familie entwickelt wurde. „Wir haben diesmal versucht, die speziellen Designs mancher Schiffe direkt in die Simulation einzubauen", erläutert Larry. „Beim Rasenden Falken ist das Cockpit ja seitlich angeordnet, also muß das der Spieler während des Manövrierens berücksichtigen. Das ist eine ziemliche Herausforderung: Stell Dir vor, Du fliegst mit 800 Stundenkilometern ins Innere des Todessterns und hast nur wenig Platz auf allen Seiten!" Eine weitere Besonderheit des Falken sind die beiden Geschütze, mit denen Luke Skywalker und Han Solo in Krieg der Sterne ihre Gegner unter Beschuß nahmen. Diese werden ebenso akkurat simuliert und können auch von Ihnen bedient werden. Währenddessen wird das Raumschiff automatisch gesteuert, wobei der Kurs auf den Zielen der jeweiligen Mission basiert. Ist Ihnen das zu hektisch, steuern Sie das Raumschiff selbst und lassen die Geschütze selbsttätig feuern. Eine gelungene Bereicherung sind die virtuellen Cockpits, die wie in einer Flugsimulation funktionieren. Durch die sogenannte Padlock-Sicht richtet sich Ihr Blick immer auf den gerade angewählten Gegner und Sie orientieren sich anhand des sich bewegenden 3D-Cockpits so, daß Sie ihn möglichst direkt vor die Geschütze bekommen. Dadurch erhalten Sie zusätzlich mehr Überblick über das Geschehen um Sie herum, was besonders interessant ist, da die Zahl der Raumschiffe während einer Schlacht beträchtlich erhöht wurde. „Wir haben aber die maximale Anzahl auf 120 Schiffe beschränkt, um den Spieler nicht zu überfordern und die Frame-Rate konstant zu halten", erklärt Larry. *X-Wing Alliance* wirkt deshalb viel lebendiger als andere Weltraumspiele, was durch die neue Künstliche Intelligenz der Piloten verstärkt wird. Diese wägen nun besser die Gefahren ab, meiden überlegene Gegner und müssen genau wie Sie auch mitten im Kampf abdrehen, um sich mit neuen Waffen einzudecken. Dadurch endet die Mission nicht, sondern Sie erhalten nur eine kurze Verschnaufpause. Die werden Sie angesichts der intensiven Kämpfe auch nötig haben, denn diese werden hautnah gezeigt.

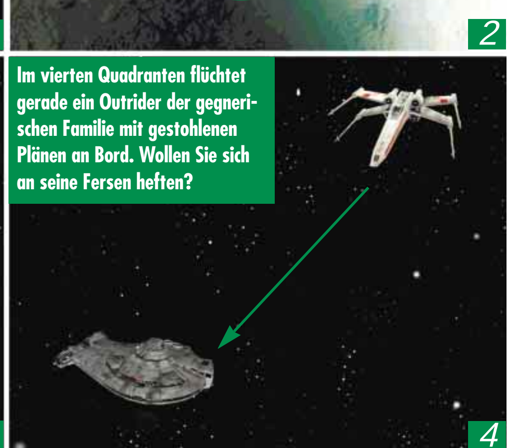


Ihr primäres Einsatzziel lautet, als Teil einer Gruppe von Rebellen eine imperiale Flotte auszuschalten.

Sind Sie und Ihr Schiff noch fit genug, können Sie danach (oder auch schon vor Missions-Ende) dem Hilferuf eines Ihrer Frachter folgen, der sich bedroht fühlt.



Ein neuer Funkspruch informiert Sie, daß befreundete Einheiten ein mysteriöses Schiff verfolgen. Sie müssen entscheiden, ob Ihnen dieser Auftrag wichtig genug ist, um Ihr Leben zu riskieren.

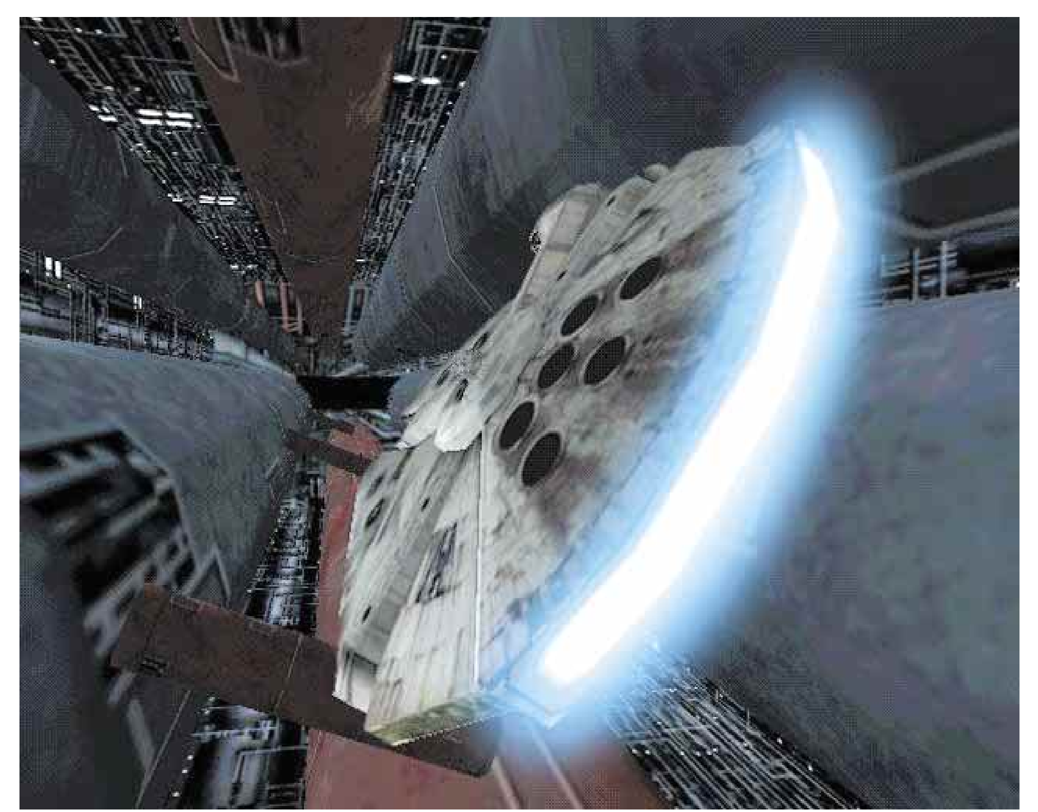


Im vierten Quadranten flüchtet gerade ein Outrider der gegnerischen Familie mit gestohlenen Plänen an Bord. Wollen Sie sich an seine Fersen heften?

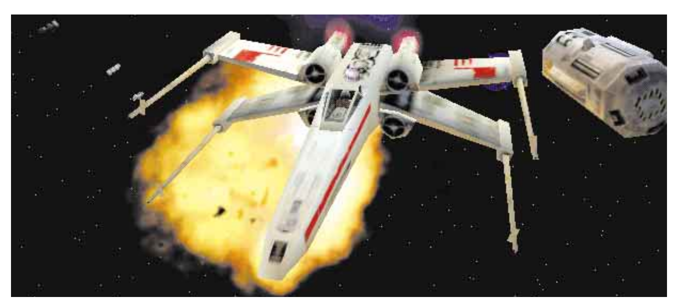
Unsere Skizze zeigt, wie Sie sich die Missionen in X-Wing Alliance vorstellen müssen. Jeder Einsatz spielt in einem Hauptquadranten, doch gibt es drei weitere Spielfelder, die Sie nicht besuchen müssen, um die Mission zu beenden. Dort können Sie aber entweder aus Spaß an der Freud' Gegner jagen oder sogar versteckte Nebenhandlungen und andere kleine Überraschungen entdecken.

Hervorragende Soundkulisse

Gegnerische Treffer verursachen nicht nur einen netten Sound-Effekt und sonst nix, sondern sorgen mit farbigen Licht-Effekten durch die Laserstrahlen, ein wackelndes Cockpit und unangenehme Auswirkungen auf den Kurs des Gleiters dafür, daß Sie sich wirklich als Teil des Geschehens fühlen. Die Sprachausgabe der anderen Piloten verstärkt den Eindruck noch und da Sie Ihren Kollegen wieder detaillierte Anweisungen erteilen dürfen, sind die Wingmen mehr als nur stimmmungsvolle Staffage.



Höhepunkt von X-Wing Alliance ist zweifellos der halsbrecherische Flug in den zweiten Todesstern.



Grafisch kann es X-Wing Alliance mit jedem Konkurrenten aufnehmen. Etliche Spezial-Effekte und abwechslungsreiche Hintergründe lassen Freude aufkommen.

Die Hardware-Anforderungen werden übrigens ein Stück höher liegen als bei den Vorgängern, allerdings nicht wegen der hervorragenden Grafik, um die sich ja die 3D-Karten kümmern können. Schwerer wiegt da die komplexere KI und die aufwendige Kollisionsabfrage, die mindestens einen Pentium 166 erforderlich macht. Müssen Sie *X-Wing Alliance* im Software-Modus spielen, so muß Ihr Rechner natürlich deutlich schneller sein, wenn Sie nicht alle Details abschalten wollen. „Die Geschütze eines Sternzerstörers dürfen natürlich nicht immer auf Sie feuern, sonst könnten sie möglicherweise das eigene Schiff beschädigen. Daher simulieren wir eine Art Line of Sight, also das Gesichtsfeld der Geschütze“, führt Larry aus. „Außerdem muß die KI bestimmen, welches der vielen mögliche Ziele gerade das wichtigste ist. Das hat uns eine Menge Kopfzerbrechen bereitet.“

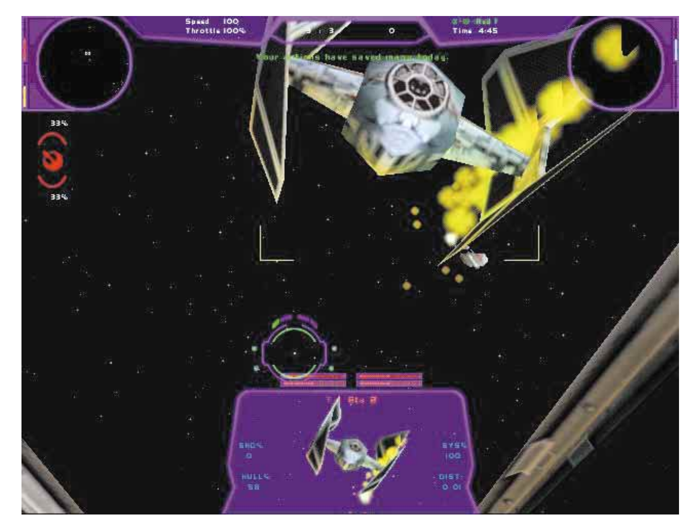
Abwechslungsreicher Missionsaufbau

Ähnlich viel Zeit verwendete das Team von Totally Games darauf, die Einsätze möglichst abwechslungsreich zu gestalten. Neben dem Hauptziel gibt es immer eine Reihe von Untermissionen, die Sie erfüllen können, aber nicht müssen, um den Einsatz erfolgreich zu beenden. Jeder Einsatz in *X-Wing Alliance* ist deshalb in vier Spielfelder aufgeteilt, von denen drei vor allem aus Spaß an der Freud´ existieren. Neue Aufgaben gibt es auch: Sie müssen einen Konvoi verfolgen, bis dieser in den Hyperraum flieht, und wieder die Verfolgung aufnehmen, sobald er wieder auftaucht, sich entscheiden, welcher von drei Angriffen als erstes abgewehrt werden muß oder auch mal in der Basis auf ein neues Schiff umsteigen, das sich besser für den zweiten Teil der Mission eignet. Das Umleiten von Ener-

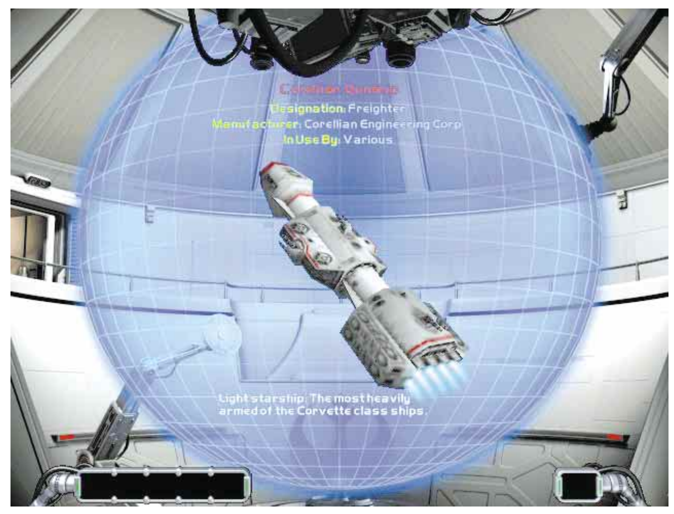
DIE X-WING-HISTORIE

Der Zeitstrahl zeigt, wie die vier Weltraum-Simulationen von LucasArts zu den drei Kinofilmen passen. *X-Wing* und *Alliance* gipfeln beide im Kampf gegen einen Todesstern, wie in *Krieg der Sterne* beziehungsweise *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*. *TIE Fighter* spielt zwar nach *Das Imperium schlägt zurück*, besitzt aber keinen direkten Bezug zur Handlung in den Filmen, sondern benutzt den bislang nur in Büchern auftauchenden Admiral Thrawn als Protagonisten. *X-Wing vs. TIE Fighter* muß im Grunde genommen ohne Hintergrundgeschichte auskommen.





Der Vorteil des virtuellen Cockpits ist, daß Sie den gerade angewählten Gegner stets im Blickfeld haben. Anfangs ist dieses Feature allerdings gewöhnungsbedürftig.



An Bord der Raumstation Ihrer Familie befindet sich nicht nur das Hauptmenü, sondern auch diese praktische Datenbank mit Infos zu allen Raumschiffen.

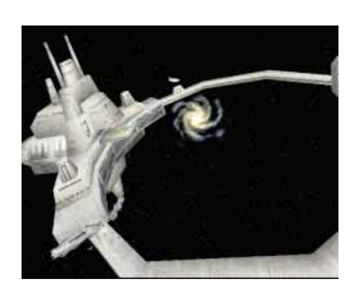
gie auf Laser, Schilde und Antrieb hat sich seit *X-Wing* nicht verändert und wird so auch in *Alliance* zu finden sein, ebenso wie das gleichzeitige oder versetzte Abfeuern von Lasern. Hinzugekommen ist aber, daß Sie in manchen Raumschiffen diese auch bündeln dürfen, so daß ein X-Wing nicht mehr vier verschiedene Punkte treffen kann, sondern die ganze Feuerkraft auf nur einer Stelle vereint, was das Abschießen der kleinen TIE Fighter vereinfacht. „Ich halte mich für einen guten Piloten, aber manchmal hat es einfach ewig gedauert, bis ich mit einem Z-95 einen TIE Fighter erledigt hatte, daher liebe ich diese Neuerung", gesteht Larry.

Kleine und große Trümmerstücke

Sehr praktisch kann sein, daß Sie bei bestimmten Schiffen nur einzelne Teile unter Beschuß nehmen können, um so zum Beispiel den Antrieb lahmzulegen. Explodiert ein Schiff, wird das nicht nur mit herrlichen Partikel-Effekten animiert, sondern es fliegen auch noch große Trümmerstücke umher, die andere Gleiter beschädigen oder gar zerstören können.

Obwohl LucasArts noch keine Einzelheiten zur Hintergrundgeschichte verraten will, gerät der Spieler auf jeden Fall in den Strudel der Ereignisse um den zweiten Todesstern und hat die Chance, diesen selbst zu zerstören. Sie fliegen dann wie Lando Calrissian im Film durch den engen und verwinkelten Tunnel, um den Reaktor zu sprengen und möglichst schnell wieder ins Freie zu gelangen. Diese Sequenz zählt nicht nur optisch zu den eindrucksvollsten des Spiels, sondern verlangt auch alles von Ihrem Können, denn neben Geschütztürmen sorgt vor allem die eine oder andere, noch geheime Überraschung im Tunnel für erhöhte Adrenalinschübe. Wem das immer noch nicht reicht, der darf sich im Mehrspieler-Modus austoben, der nicht nur eine Reihe von vorgefertigten Szenarien enthält, sondern über den Missions-Editor auch beliebig viele neue Einsätze ermöglicht. Der von John Williams inspirierte Soundtrack ist übrigens wieder mit von der Partie, ebenso etliche neue Renderszenen, die das Geschehen untermalen. Diese Animationen werden voraussichtlich alle vier oder fünf Einsätze die Geschichte weitererzählen und können durch ihre hohe Qualität nicht nur *Star Wars*-Fans überzeugen.

Florian Stangl ■



Objekte wie diese Raumstation zählen zu den riesigsten im Weltraum-Genre.



Im Rasenden Falken sind Sie nicht nur Pilot, sondern wahlweise auch Schütze, während das Schiff selbständig den Missionszielen entsprechend fliegt – in diesem Modus erinnert X-Wing Alliance ein wenig an Rebel Assault.

FACTS

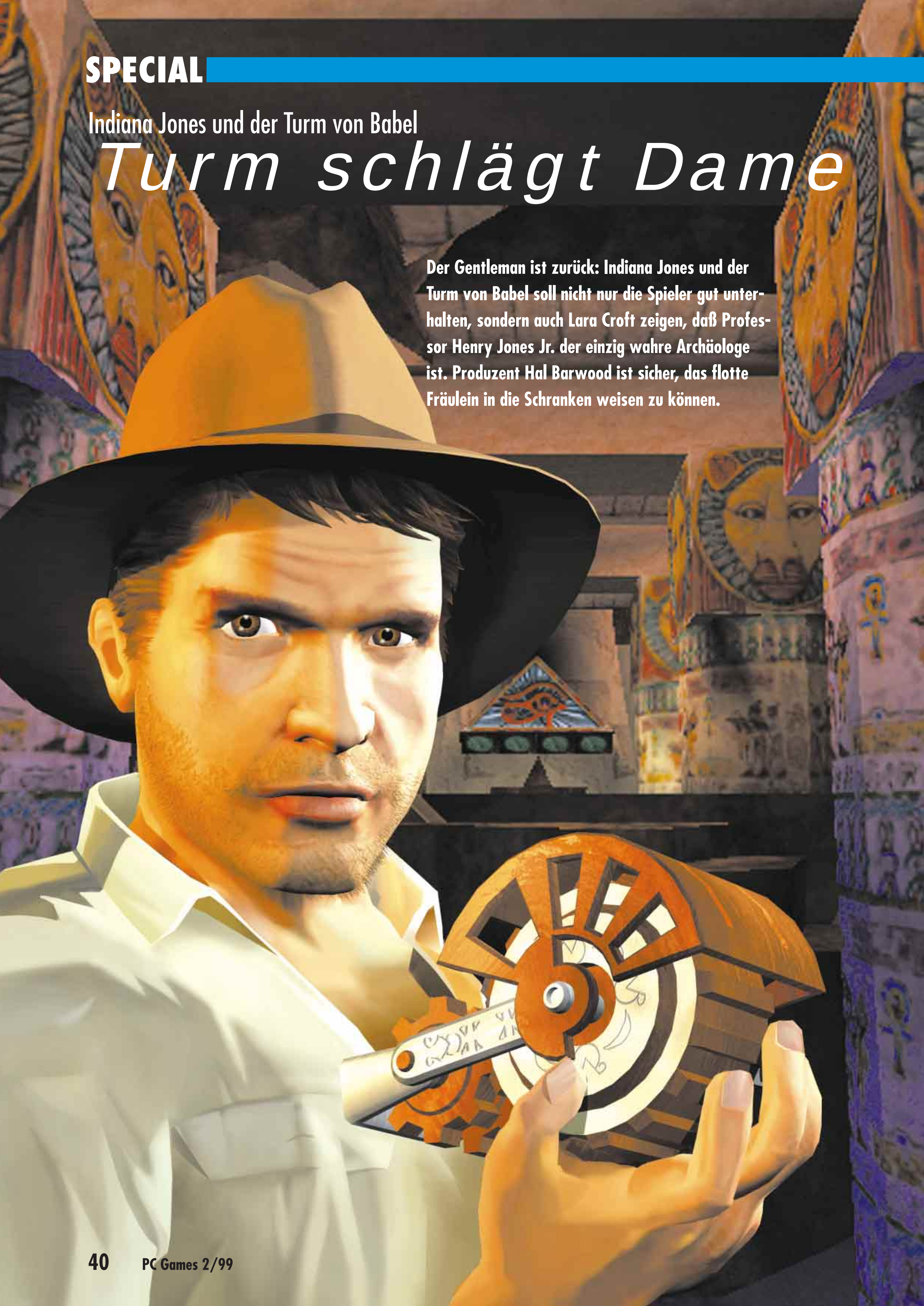
Genre	Simulation
Hersteller	LucasArts
Beginn	Oktober ´97
Status	Alpha
Release	März ´99

Vergleichbar mit
X-Wing, TIE Fighter

Indiana Jones und der Turm von Babel

Turm schlägt Dame

Der Gentleman ist zurück: Indiana Jones und der Turm von Babel soll nicht nur die Spieler gut unterhalten, sondern auch Lara Croft zeigen, daß Professor Henry Jones Jr. der einzig wahre Archäologe ist. Produzent Hal Barwood ist sicher, das flotte Fräulein in die Schranken weisen zu können.



Das Thema ist heiß: In den USA wirbt Eidos mit dem Slogan „Go back to Indiana, Mr. Jones" für *Tomb Raider 3* und die eindrucksvollen Verkaufszahlen der Lara-Titel zeigen LucasArts auf schmerzhafte Weise, daß jemand anders nicht nur die von der Mutterfirma Lucasfilm produzierten Indy-Filme gesehen hat, sondern sie auch erfolgreich als Spiele umsetzen kann. Hal Barwood, der schon das 2D-Adventures *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* entwickelt hat, ist bekennender Fan der *Tomb Raider*-Trilogie: „Ich bewundere *Tomb Raider* und denke, es ist ein tolles Spiel. Aber die Wahrheit ist, daß Lara Croft uns auf die Zehen getreten ist und jetzt werden wir ihr wahrscheinlich auf die Zehen steigen." Eigentlich war es längst überfällig, daß LucasArts die hervorragende *Indiana Jones*-Lizenz in ein 3D-Spiel umsetzt. Doch seit Indys Abenteuer mit Atlantis dauerte es sechs Jahre, bis ein Nachfolger in Angriff genommen wurde. Hal erklärt, warum: „Indy ist eines der Flaggschiffe von Lucasfilm, deshalb wollten wir ihn erst dann wieder auf den Bildschirm holen, wenn wir das Gefühl hatten, ihm damit gerecht zu werden." Es ist soweit: Indy erstrahlt fein modelliert auf der Suche nach dem Turm von Babel und verbindet die besten Elemente aus den drei Filmen, darunter Action und Abenteuer, illustre Schauplätze und Rätsel frei nach der Film-Trilogie. Wir haben im LucasArts-Hauptquartier die aktuellste Version für Sie probegespielt und Hal Barwood die neuesten Änderungen entlockt.

> „Die Wahrheit ist, daß Lara Croft uns auf die Zehen getreten ist und jetzt werden wir ihr wahrscheinlich auf die Zehen steigen."
> **Hal Barwood, Produzent**

Kalter Krieg

Die Hintergrundgeschichte orientiert sich wie immer an den großen Rätseln der Menschheit mit biblischem Hintergrund. Diesmal steht der Turm von Babel im Mittelpunkt, dessen Ruine von den Russen nach Ende des Zweiten Weltkriegs gefunden wird und der die erste Spur auf der Suche nach einer antiken Höllenmaschine ist, mit der die ganze Welt zerstört werden könnte. Indy lebt derweil noch unbeeindruckt von all diesen Ereignissen im heimischen Utah, bis ihn ein paar Jungs der CIA auf die unglaublichen Vorgänge aufmerksam machen und der kantige Archäologe zu einer langen Reise um die Welt aufbricht. Daß *Indiana Jones und der Turm von Babel* zeitlich nach den drei Kinofilmen spielt, hat für Hal Barwood gleich zwei Vorteile. Zum einen konnte er endlich die Nazis als Bösewichter abschaffen, zum anderen fällt es dadurch nicht so stark auf, daß Indy zwar dem Schauspieler Harrison Ford ähneln, aber nicht wie er aussehen darf. Hintergrund sind Probleme aufgrund getrennter Lizenzen für Film und Darsteller, die Hal und sein Team umgehen mußten, doch sieht der PC-Indy seinem Zelluloid-Vorbild täuschend ähnlich. Viel Zeit wurde in gründliche Recherche investiert, damit alle Orte, Mythen und andere Details weitestmöglich mit der Wirklichkeit übereinstimmen und das bekannte „Was wäre, wenn..."-Feeling der Filme erzeugen.



INDY UND DIE PEITSCHE

Neben dem Fedora-Hut ist die schwere Bullenpeitsche Indys Markenzeichen. Sie besitzt im Spiel besonders großes Gewicht und ist sein wichtigstes Hilfsmittel im Kampf und bei der Lösung von Rätseln. Wir haben für Sie zusammengestellt, was Sie damit alles anstellen können:

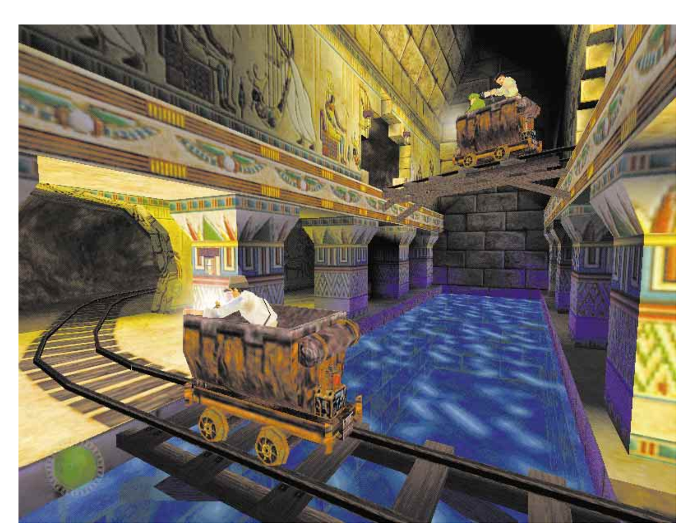
- Gegner verwunden
- Gegner entwaffnen
- Über Abgründe schwingen
- Klettern
- Bestimmte Schalter aktivieren
- Bestimmte Gegenstände aufheben



Indys Peitsche hilft nicht nur gegen Giftschlangen, sondern auch beim Klettern.

Der Indy-Quotient

Spielerisch gleicht *Indiana Jones und der Turm von Babel* dem Konkurrenten *Tomb Raider* fast wie ein Ei dem anderen, die Unterschiede stecken mehr im Detail. Indy besitzt einen ähnlichen Bewegungsreichtum wie Lara, daher werden viele Sprung-Kombinationen im Spiel zu finden sein, die aber etwas leichter zu handhaben und nicht ganz so komplex sein werden. „Indy ist ja



Die Action-Einlagen haben es in sich: Bei dieser Verfolgungsjagd rast Indy durch die Minen, während seine Gegner von einem höheren Punkt aus auf ihn feuern.



So sehen viele Rätsel aus: Indy muß in die Höhle unter der Brücke gelangen, was nur über einen nassen Umweg gelingt – in diesem See befindet sich ein geheimer Zugang.



Dieser babylonische Roboter ist einer der Endgegner. Die Designer haben den biblischen Mythos um Babylon zugunsten exotischer Szenarios etwas abgewandelt.

schon etwas älter und eigentlich Professor und nicht ein Kunstweib", lacht Hal Barwood. Andere Puzzles fordern vom Spieler, eine Türe durch bestimmte Schalter, die oft an einer anderen Stelle im Level versteckt sind, oder durch Gegenstände, die erst noch gefunden werden wollen, zu öffnen. Damit das nicht zu aufwendig wird, gibt es eine automatische Lösungshilfe, die auf Wunsch in der Automap ein blinkendes Kreuz an der Stelle erzeugt, wo Sie als nächstes suchen sollten. Dadurch wird aber der sogenannte Indy-Quotient verringert, also Ihre maximal erreichbare Punktzahl. Auseinandersetzungen mit bösen Russen, Monstern und vor allem Schlangen stehen natürlich an der Tagesordnung, doch wird Indy trotz des üppigen Waffenarsenals nicht wild ballernd durch die Gegend hetzen, sondern eher überlegt vorgehen. Die Designer haben die Kämpfe so



Im neuen Indy-Spiel haben die Designer viel Wert auf Dialoge und Charaktere gelegt. Dieser nubische Junge hilft Indy, nachdem er dazu überredet wurde.

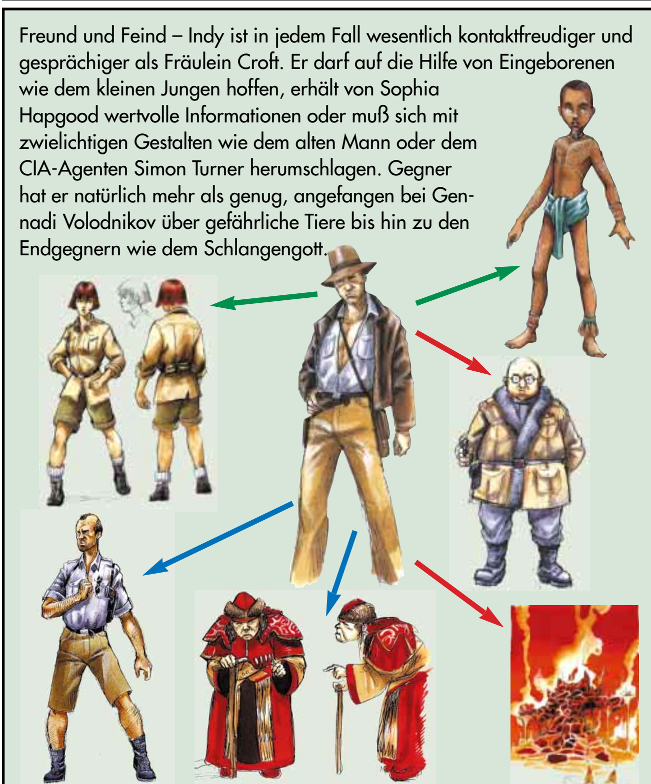
angelegt, daß der Spieler oft die berühmte Bullenpeitsche einsetzen muß, um Gegner zu entwaffnen, weit entfernte Vorsprünge zu erreichen oder sich einfach damit zu verteidigen. Außerdem stehen ihm ständig eine Machete und ein Revolver zur Verfügung, die aber mehr zur Lösung von Rätseln als für die massenhafte Gegnerbeseitigung gut sind. Ein großer Unterschied zu *Tomb Raider* sind die Filmsequenzen, die durch die 3D-



Die haarsträubende Wildwasserfahrt gehört zu den Highlights des Spiels und verlangt dem Spieler einiges an Geschick ab, macht aber auch viel Spaß.

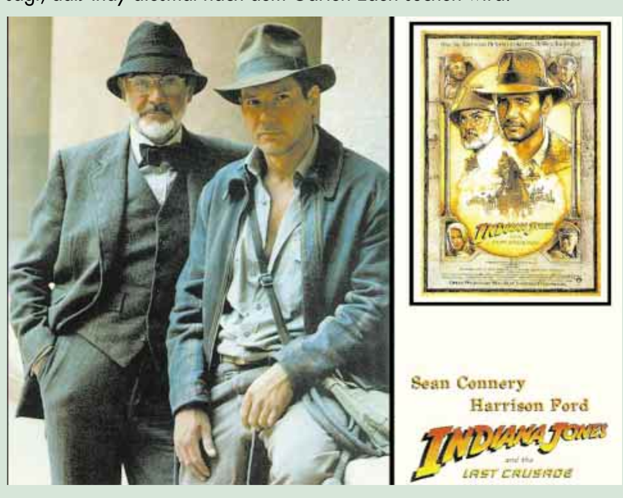
DIE HAUPTPERSONEN

Freund und Feind – Indy ist in jedem Fall wesentlich kontaktfreudiger und gesprächiger als Fräulein Croft. Er darf auf die Hilfe von Eingeborenen wie dem kleinen Jungen hoffen, erhält von Sophia Hapgood wertvolle Informationen oder muß sich mit zwielichtigen Gestalten wie dem alten Mann oder dem CIA-Agenten Simon Turner herumschlagen. Gegner hat er natürlich mehr als genug, angefangen bei Gennadi Volodnikov über gefährliche Tiere bis hin zu den Endgegnern wie dem Schlangengott.



DER VIERTE FILM

Sicher ist bislang nur eines: Es wird einen vierten *Indiana Jones*-Film geben. George Lucas, Steven Spielberg und Harrison Ford haben sich geeinigt, einen Nachfolger zu *Der letzte Kreuzzug* zu drehen. Höchstwahrscheinlich wird auch Sean Connery wieder mit von der Partie sein: „Ich freue mich darauf, wieder mit Sean Connery zu arbeiten", sagte Ford in einem Interview mit dem Magazin Cinescape. „Er ist ein toller Film-Vater." Größtes Problem ist bislang, daß weder Lucas noch Spielberg derzeit genügend Zeit für den Film haben und die Dreharbeiten wahrscheinlich erst 1999 beginnen werden. Über die Story schweigt man sich beharrlich aus; eine Möglichkeit ist, daß Lucasfilm auf das Adventure *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* zurückgreifen wird, doch wahrscheinlicher ist, daß es sich um die Suche nach Noahs Arche drehen wird. Dazu paßt auch eine Aussage von Hal Barwood: „Ich hatte bereits eine sehr gute Idee für den *Fate of Atlantis*-Nachfolger, doch sagte man mir, daß diese Idee wohl für den neuen Film verwendet werden würde. Also habe ich die Geschichte um den Turm von Babel entwickelt." Ein weiteres Gerücht besagt, daß Indy diesmal nach dem Garten Eden suchen wird.



Harrison Ford und Sean Connery werden im vierten Indy-Film wieder als Vater und Sohn Abenteuer erleben.

Engine dargestellt werden und vor allem viele Dialoge mit anderen Charakteren enthalten. Dadurch wird nicht nur die Geschichte weitererzählt, sondern Indy enthält auch oft Unterstützung durch Figuren, denen er zuvor geholfen hat. Das kann eine alte Zauberin sein oder ein kleiner Junge, je nachdem, in welchem Level und in welchem Winkel der Erde Sie sich gerade befinden. Neben den Dialogen hat Indy neuerdings die Angewohnheit, mit sich selbst zu sprechen, um so dem Spieler Hinweise auf die Lösung eines Rätsels zu liefern.

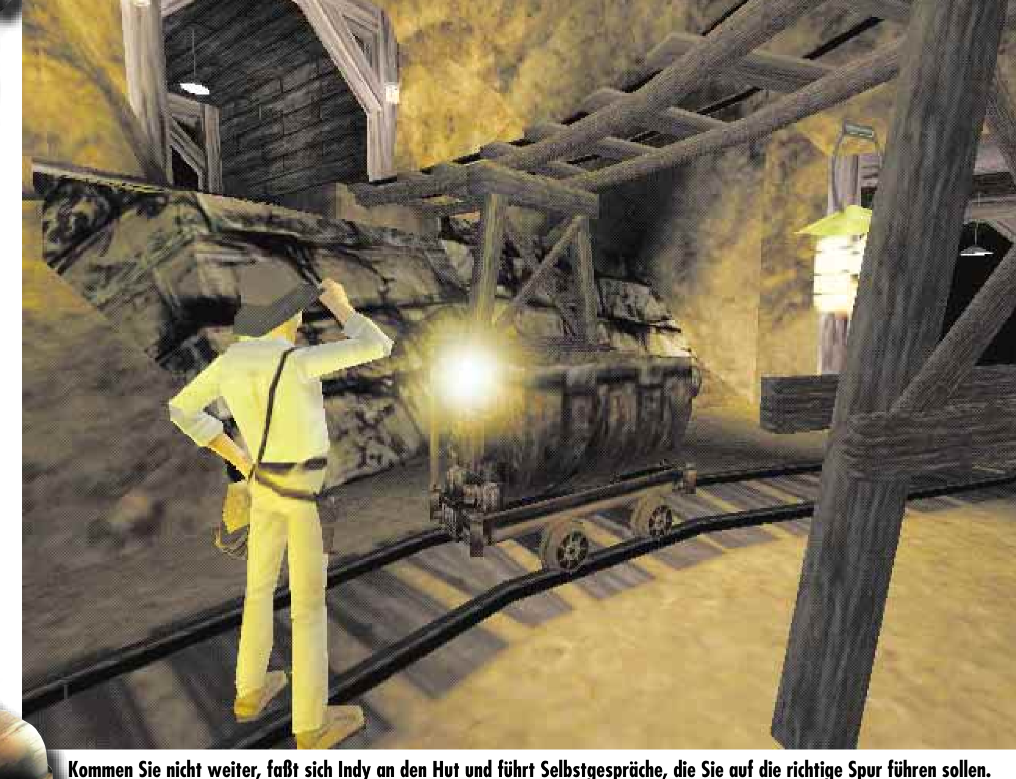


Charisma und Atmosphäre

Obwohl auch *Tomb Raider 3* nicht gerade mit einer revolutionären Grafik-Engine glänzt, muß sich Hals neues Spiel den Vorwurf gefallen lassen, optisch etwas zu gewöhnlich zu wirken. Die Texturen und Schauplätze sind zwar liebevoll und detailliert gestaltet, doch weist die Grafik der Alpha-Version stellenweise große Probleme beim Clipping auf und läßt die Texturen manchmal unangehm wabern. „Ich weiß, daß wir damit keine neuen Maßstäbe setzen", gibt Hal zu, „doch darum geht es auch gar nicht. Die nächste Generation von *Indiana Jones*-Spielen wird eine viel bessere Technik besitzen als dieses, aber hier geht es mehr um Gameplay als um Technik. Außerdem war LucasArts noch nie bekannt für technische Innovationen, sondern für starkes Gameplay." Trotz kleiner Mängel besitzt Indy als 3D-Variante eher noch mehr Charisma als in den 2D-Adventures: Sein Outfit ist direkt dem Harrison Fords aus den Kinofilmen entlehnt, die Animationen unterstreichen den Charakter des Archäologen und auch seine Gesichtszüge lassen keinen Zweifel offen, um wen es sich bei der Hauptperson handelt. „Für uns war es nicht einfach, Indy so darzustellen, daß er wie Indy aussieht, aber nicht zu sehr wie Harrison Ford", erklärt Hal Barwood. Seine Erfahrung beim Film kam Hal beim Design der Levels und der Rätsel zugute, denn er konnte viele Ideen aus alten Produktionen endlich problemlos umsetzen. Beispiel Kameraschwenks: „So eine 3D-Engine ist eine tolle Sache. Endlich kann ich problemlos den Hauptdarsteller in Szene setzen, ohne einen teuren Kran bauen zu müssen. Außerdem kann ich noch besser als im Film bestimmen, wann das Tempo schneller oder langsamer werden soll. Notfalls kann ich den Spieler bremsen, indem ich eine Animation einspiele, oder ich fordere alles von ihm, wenn ich ihn mit Indy eine Wildwasserfahrt machen lasse." Durch Hals Kinokar-



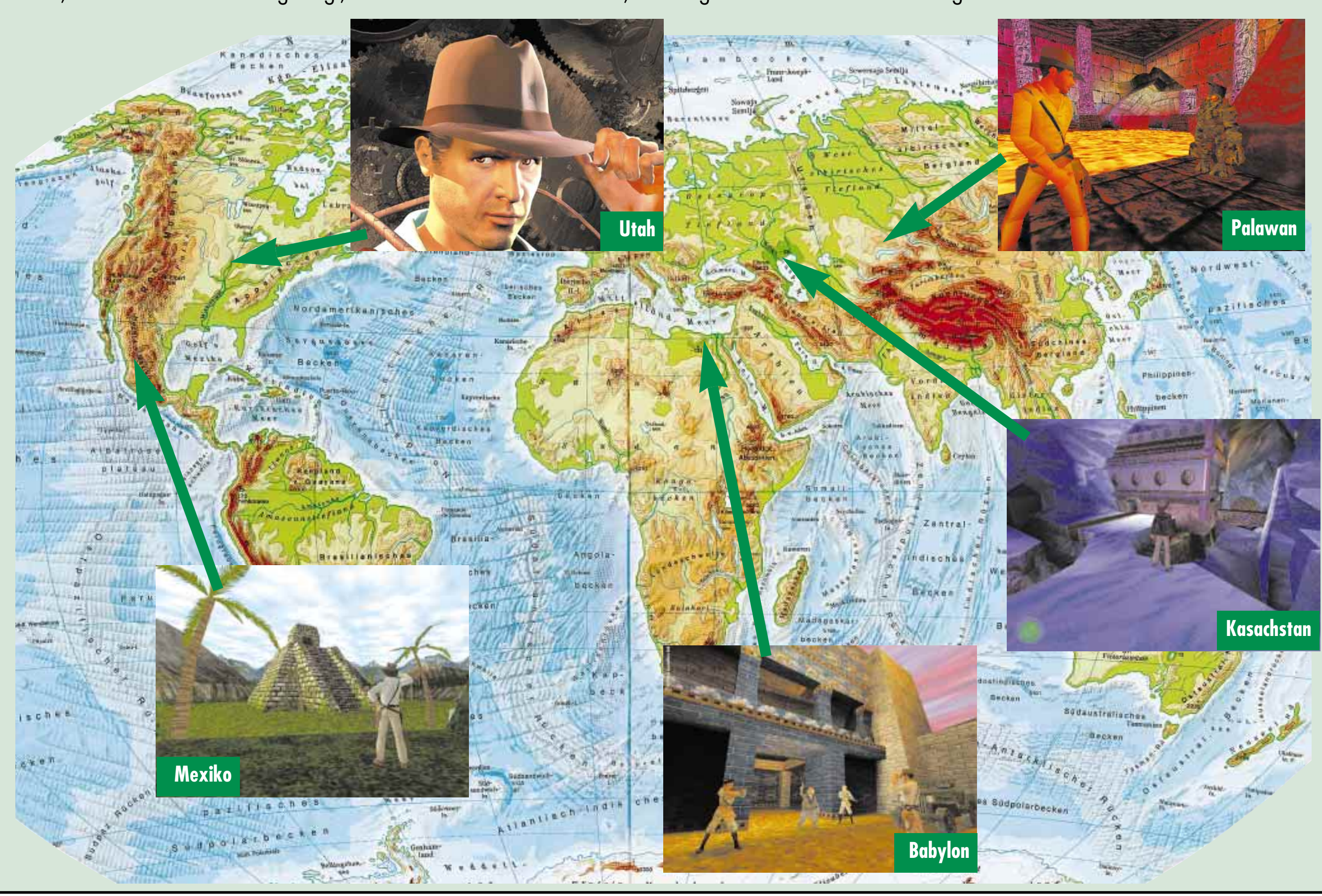
Die Animationen der Raubtiere können sich mit Tomb Raider 3 messen, doch wirkt die Indy-Grafik etwas konservativer als beim großen Rivalen von Eidos.



Kommen Sie nicht weiter, faßt sich Indy an den Hut und führt Selbstgespräche, die Sie auf die richtige Spur führen sollen. Notfalls gibt es eine Hilfsfunktion und eine Übersichtskarte, die aber sparsam eingesetzt werden sollten.

INDYS REISE UM DIE WELT

Indys Reise um die Welt beginnt in seinem Haus in Utah, wohin er immer wieder zurückkehren kann, um sich neu auszurüsten oder damit der Spieler nochmals bestimmte Manöver trainieren kann. Die erste Station Babylon ist gleichzeitig auch das Ende des Abenteuers, denn hierhin wird Indy zurückkehren, um sich mit einem babylonischen Gott das große Finale zu liefern. In Kasachstan paddelt Indy mit dem Schlauchboot auf einem Wildwasserfluß, im nächsten Kapitel in Palawan muß er mit einem Jeep den Kommunisten entkommen, bevor er es in Mexiko wieder zu Fuß angehen kann. Das russische Schiff, auf das er anschließend gelangt, kann er zwar nicht selbst steuern, dafür legt er aber in Meroe eine aufregende Fahrt durch die alten Minen hin.





Dieses Rätsel zwingt Indy dazu, die Schalter so umzulegen, daß seine rasante Fahrt mit der Lore ihn nicht in eine Sackgasse oder gar Schlimmeres führt.

riere ist auch dafür gesorgt, daß Indy durch Dialoge mit sich und anderen die Story und die Charaktere weiterentwickelt. Sie dürfen also davon ausgehen, daß der Showdown mit dem Erzrivalen Volodnikov nicht einfach in einer wilden Ballerei endet, sondern durch einen Hollywood-reifen Dialog eingeleitet wird. „Das fehlt größtenteils in *Tomb Raider*. Offensichtlich hat Core große Probleme, herauszufinden, wie Lara sich vernünftig artikulieren kann", grinst Hal.

Kein Mehrspieler-Modus

Etwas überraschend teilte Hal Barwood uns mit, daß LucasArts entgegen bisheriger Versprechungen den Mehrspieler-Modus fallen ließ. „Wir haben den Mehrspieler-Modus fertig", sagt Hal, „alles läuft einwandfrei, nur haben wir nicht die entsprechenden Levels und nicht genug Zeit, sie fertigzustellen. Es würde Monate dauern, die Solo-Levels für Mehrspieler-Matches umzubauen und das wollen wir nicht." Der Mehrspieler-Modus wird aber nicht vergessen werden, verspricht er. Ob Sie anhand einer Mission-CD oder eines Upgrades in den Genuß dieses vielversprechenden Extras kommen werden, steht noch in den Sternen. Cool wird dieser Modus auf jeden Fall: In einer Deathmatch-Variante sind alle Spieler Indy, sehen aber die anderen Teilnehmer als Russen, Monster oder irgendwelche anderen Charaktere. „Indy gewinnt immer – das war unsere Idee", lacht Hal. Ebenfalls witzig: Im kooperativen Modus gibt es eine Reihe von weiteren Charakteren wie einen weiblichen Indy (nein, nicht Lara!) oder einen jugendlichen Archäologen, so daß jeder Spieler ähnliche Möglichkeiten besitzt.

Florian Stangl ■

LARA VS. INDY

Feature	Tomb Raider	Indiana Jones
Charaktere	Lara Croft	Indiana Jones, Sophia Hapgood, Gennadi Volodnikov, Simon Turner und viele andere
Schwierigkeitsgrade	1	1, zuschaltbare Hilfe
Reihenfolge der Levels	Nicht linear	Linear
Schauplätze	5	7
Benötigt 3D-Karte	Nein	Ja
3D-Unterstützung	Direct3D	Glide (3Dfx) und Direct3D
Maximale Auflösung	1.024x768	1.600x1.200
Outfits	5	1
Waffen	10	12
Fahrzeuge	4	3

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	LucasArts
Beginn	Januar ´98
Status	Alpha
Release	Mai ´99

Vergleichbar mit
Tomb Raider, Jedi Knight


Good & Evil ist Ron Gilberts Antwort auf die aktuellen Rollenspiele – ein Mix aus Adventure, RPG und Echtzeit-Strategie.


Für Ron Gilbert ist die Entwicklung von Spielen für Kinder ein besonderes Anliegen, wenn auch nur ein Nebengeschäftsfeld.

Cavedog

Hundehütte

Action, Strategie und Rollenspiel – Cavedogs Repertoire ist für eine relativ kleine Firma erstaunlich breit gefächert. Alle neuen Titel verbindet, daß sie viel Wert auf gute Hintergrundgeschichten, starke Charaktere und viel Atmosphäre legen. Wir haben uns vor Ort mit den Designern der neuen Spiele von Cavedog getroffen.



Cavedog will nicht einfach nur die *Total Annihilation*-Firma sein, darum arbeiten die Entwickler an Titeln für nahezu alle populären Genres. Am weitesten fortgeschritten ist *Total Annihilation: Kingdoms*, der Fantasy-Ableger des beliebten Echtzeit-Strategiespiels. Sobald es voraussichtlich im März erscheint, wird auch Cavedogs Battle.Net-Konkurrent Boneyards ans Netz gehen, mit dem Sie im Internet Gleichgesinnte aus aller Welt zu Online-Partien treffen können. Rollenspielfreunde dürfen sich schon mal *Elysium* vormerken, das an Blizzards *Diablo* erinnert, aber eine fantastische 3D-Engine vorweisen kann und außerdem das erste Spiel überhaupt ist, das von Beginn an auf mehrere Episoden ausgelegt ist. Sie erhalten mit dem ersten Teil zwar ein vollwertiges Produkt, doch die Nachfolger werden im Abstand von nur wenigen Monaten die Geschichte beständig erweitern und neue Features einführen. *Amen: The Awakening* ist der ambitionierte Versuch, die Tugenden von *Half-Life* mit richtungsweisender Technologie zu verbinden und Cavedog damit einen Spitzenplatz im 3D-Actiongenre zu sichern. Ron Gilbert selbst hält sich noch sehr bedeckt, was sein neues Spiel *Good & Evil* betrifft. Er hat gerade erst mit dem Design begonnen und geht davon aus, daß es nicht mehr in diesem Jahrtausend erscheinen wird. Ein paar Informationen konnten wir ihm trotzdem schon entlocken.

Von Guybrush zu Putt Putt

Ron Gilbert ist zweifellos einer der vielseitigsten Designer der Spielebranche. Er konnte sich bei LucasArts einen Namen als der Schöpfer von *Maniac Mansion* und *Monkey Island* machen, wobei letzteres nicht nur erstklassige Rätsel enthielt, sondern mit Guybrush Threepwood auch einen der populärsten Charaktere einführte. Ron war zwar alleine verantwortlich für den eigenwilligen Humor des Spiels, doch ist er dadurch nicht auf diesen Stil fixiert. Er gründete Humongous Entertainment und stürzte sich mit Leidenschaft auf seine private Vorliebe, nämlich das Entwickeln von Software für Kinder. Seine Adventures und Lernspiele mit dem knallroten Auto Putt Putt erfreuen sich in Amerika großer Beliebtheit, doch auch diese Erfolge waren für Ron nicht genug. Zusammen mit Chris Taylor, dem Chef-Designer von *Total Annihilation*, gründete er Cavedog, um sich erneut Spielen für Erwachsene zu widmen. Was der Cavedog-Chef über sein neues Rollenspiel *Good & Evil* denkt, lesen Sie im obenstehenden Kasten.

Florian Stangl ■

GOOD & EVIL



„*Good & Evil* ist meine Antwort auf Rollenspiele", behauptet Ron Gilbert selbstbewußt. Er will damit das erzählerische Element aus Adventures mit dem Gameplay klassischer Rollenspiele verbinden und etwas Neues schaffen. „Es gibt eine wirklich gute Story und natürlich verschiedene Charakterklassen, Attribute, Zaubersprüche und so weiter", führt er aus. Das Spiel handelt vom ewigen Kampf zwischen Gut und Böse, ist aber nicht auf ein Fantasy-Szenario beschränkt, sondern führt durch verschiedene Zeit- und Stilepochen. Science-fiction folgt auf Golden Twenties-Charme, Monster auf Roboter. Die Steuerung erinnert an Echtzeit-Strategiespiele, ebenso die isometrische Perspektive.

Optisch muß sich Amen nicht verstecken: Licht, Schatten und authentische Texturen erhöhen die Realitätsnähe.

Amen: The Awakening

Armageddon

Es ging alles ganz schnell: Gerade eben herrschte noch Friede, Freude, Eierkuchen – auf einmal aber bricht völliges Chaos aus. In Amen: The Awakening sind Sie Bishop Six, der quasi im Alleingang den mysteriösen Vorgängen auf den Grund gehen und für Ruhe auf der Welt sorgen muß.

Half-Life hat es vorgemacht, Cavedog will mit *Amen: The Awakening* noch eins draufsetzen. Die Zeiten der stupiden 3D-Shooter mit der Lizenz zum hirnlosen Töten sind wohl endgültig vorbei, denn auch in *Amen* dominieren atmosphärische Grafik, interessante Charaktere und eine kinoreife Geschichte. Aufgelockert wird das spannende Spektakel durch zahlreiche selbstablaufende Ereignisse, die etwas an den indizierten Kollegen *Duke Nukem 3D* oder einen guten Actionfilm erinnern. Die Hintergrundgeschichte klingt fast schon zu realistisch: Im Jahr 2032 ist alles in bester Ordnung – bis kurz vor Heiligabend ohne jede Vorwarnung ein Drittel der Menschheit durchdreht und Amok läuft. Die Gewerkschaft der Nikoläuse oder der vorweihnachtliche Kaufrausch sollen als Ursachen allerdings ausscheiden; Wissenschaftler und Politiker rätseln über die Ursache. Die Westeuropäer reagieren am schnellsten, gründen die European Resistance Organization und schaffen eine sichere Zone für jene Menschen, die nicht vom Massenwahn befallen sind. Kurz danach fallen aber die Verrückten über die USA her und nehmen militärische Einrichtungen samt Inhalt in Beschlag. Bishop Six, der beste aller britischen Agenten, wird auf die mysteriöse Ursache angesetzt und beginnt die Suche in Amerika. Hier steigen Sie ins Geschehen ein und werden mit einer vertrackten Handlung und beinharter Action konfrontiert.

Amen ist kein reiner 3D-Shooter, sondern auch ein Adventure. „Der Spieler soll nicht denken, daß er ein Actionspiel vor sich hat, sondern sagen: ‚Hey, das ist ja eine richtig coole Welt!'. Es wird geballert, es wird geredet und es gibt Rätsel zu knacken", erläutert Lead Designer Greg MacMartin das Konzept. „Die Rätsel sind aber nicht das übliche ‚Rote Codekarte zu rotem Schloß bringen'", sondern basieren auf Dialogen und mechanischen Puzzles." *Amen* beginnt auf einem Flugzeugträ-



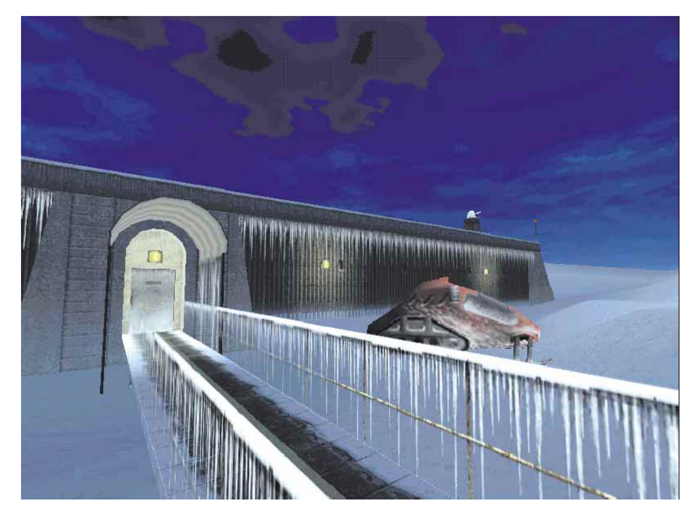
Die 17 Levels von Amen sind riesig und erstrecken sich immer über mehrere Ebenen.



Cavedog legt Wert darauf, daß alle Levels möglichst realistisch aussehen.

BISHOP SIX

Der britische Top-Agent Bishop Six ist der typische Held für ein Actionspiel: hart, aber herzlich und mit trockenen Sprüchen gesegnet. Er besitzt einen etwas kranken Humor, kommentiert wilde Schießereien mit einem lässigen Grinsen und läßt sich auch durch einstürzende U-Bahnschächte nicht aus der Ruhe bringen. Sein Auftreten erinnert am ehesten an 3D Realms' *Duke Nukem* und auch seine Sprüche sind ähnlich cool.



Amen spielt größtenteils in Gebäuden, doch teilweise auch im Freien. Größere Entfernungen legen Sie am besten mit Fahrzeugen wie diesem Schneemobil zurück.

Vorsicht, Einsturzgefahr! In Amen passiert ständig etwas, wie hier in der U-Bahn, wo plötzlich alles wackelt, die Decke einstürzt und Waggons durch die Gegend sausen.

ger, von dem aus Bishop Six auf das Festland kommen muß, das dummerweise aber weit und breit nicht zu sehen ist. Sie müssen herausfinden, wie Sie vom Schiff kommen, wo Ihr Ziel liegt und vor allem, wie Sie das anstellen. Ohne zuviel vorwegzunehmen: Gegen Ende dieses Levels sprengt Bishop das Schiff, das dann langsam versinkt und sich mit Wasser füllt. Sie haben nur wenige Minuten Zeit, um Ihren Helden aus dem Bauch des Flugzeugträgers ins rettende Freie zu bringen. Diese Sequenz ist unglaublich packend und adrenalinfördernd, denn es bringt Ihnen nichts, einfach nur vor den eisigen Fluten zu flüchten. Da das Schiff Schlagseite hat, erreichen Sie höher gelegene Abschnitte nur, indem Sie sich durch das Wasser nach oben tragen lassen. Durch die hervorragende Grafik und die realistischen Sound-Effekte entsteht beim Spieler schnell jenes verzweifelte Titanic-Feeling – rette sich, wer kann!

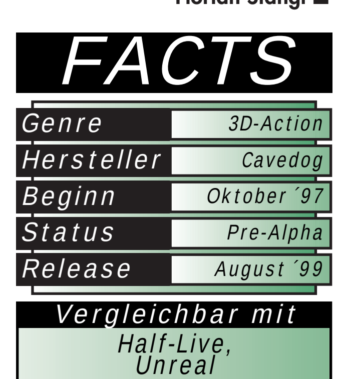
Nichts ist sicher

Die Steuerung birgt keine Überraschungen, denn *Amen* wird wie die meisten 3D-Actionspiele am besten mit Maus und Tastatur gesteuert, wobei Sie natürlich alle Tasten beliebig belegen dürfen. Optisch ist es ein erstklassiger Vertreter der nächsten Generation von 3D-Spielen, denn die Grafik-Engine bietet beeindruckende Schatten-Effekte, eine realistische Beleuchtung, sorgsam erstellte Texturen und vor allem kinoreife Sequenzen, in denen zum Beispiel mitten im Spiel plötzlich ein ganzer U-Bahnschacht einstürzt. Solche Ereignisse gibt es am laufenden Band: Sie kündigen sich oft vorher an und machen dem Spieler klar, daß gleich etwas passieren wird, was höchst ungesund sein dürfte. Für noch mehr Abwechslung sorgen die vielen Fahrzeuge, die Sie benutzen können und teilweise sogar müssen. Ein Schneemobil bewahrt Sie vor dem Kältetod, ein Gabelstapler reißt Mauern ein und die bereits erwähnte U-Bahn gibt Ihnen einen wertvollen Geschwindigkeitsvorteil gegenüber Ihren Verfolgern. *Amen* erinnert dadurch am ehesten an eine Mischung aus Actionfilmen von *Speed* bis *Die Klapperschlange*, nur eben wesentlich interaktiver. In der uns gezeigten, noch sehr frühen Version gab es noch keine anderen Charaktere. Greg versprach, daß alle 17 Akte mit etlichen freundlichen, aber auch mit tödlichen Figuren bevölkert sein werden. Cavedog nennt die 17 Spielabschnitte deswegen Akte, weil sie zum einen für normale Levels zu groß seien, zum anderen, um dadurch besser den gewichtigen Anteil der Story betonten. Um den Abwechslungsreichtum der Levels müssen Sie sich übrigens keine Gedanken machen, denn *Amen: The Awakening* wird nicht auf der Erde enden...

Florian Stangl ■

„Der Spieler soll nicht denken, daß er ein Actionspiel vor sich hat, sondern sagen: ‚Hey, das ist ja eine richtig coole Welt!' "

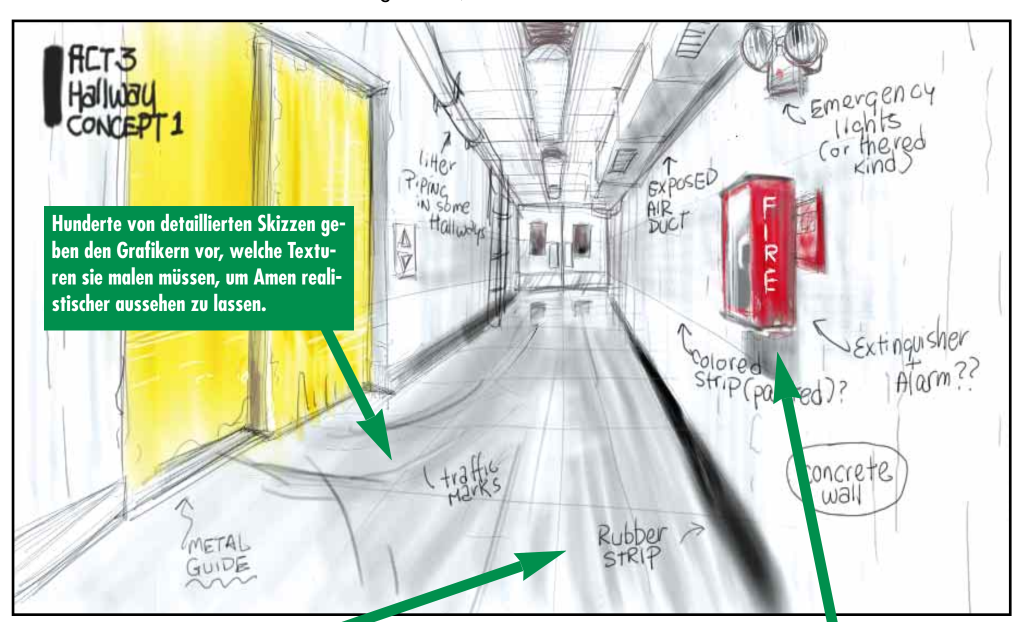
Greg MacMartin, Chef-Designer



FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Cavedog
Beginn	Oktober ´97
Status	Pre-Alpha
Release	August ´99

Vergleichbar mit
Half-Live,
Unreal



Hunderte von detaillierten Skizzen geben den Grafikern vor, welche Texturen sie malen müssen, um Amen realistischer aussehen zu lassen.

Viele kleine Details sollen Amen von anderen Spielen abheben. Die düstere Atmosphäre läßt keine steril wirkenden Grafiken zu.

Einrichtungen wie diesen Feuermelder wird es viele geben. Sie können teilweise benutzt oder auch nur zerstört werden.

Total Annihilation: Kingdoms

Königsklasse

Mehr als nur eine Fortsetzung, aber noch nicht der echte Nachfolger: Kingdoms hat mit Total Annihilation eigentlich nur noch Teile der Grafik-Engine und kleine Details im Design gemeinsam. Der große Rest erinnert eher an Age of Empires oder Seven Kingdoms.

So schnell kann's gehen, wenn vier gegensätzliche Völker auf engstem Raum beisammen hocken: Die Anhänger von Erde (Aramon genannt), Feuer (Taros), Wasser (Veruna) und Luft (Zhon) müssen sich dummerweise den knappen Lebensraum der Fantasywelt Darien teilen und vertragen sich natürlich überhaupt nicht. Klar, daß der Spieler mitten in diesen Konflikt hineingeworfen wird, doch bietet *Total Annihilation: Kingdoms* eine ungewöhnliche Neuerung. Sie dürfen sich nämlich nicht einfach eines der vier Völker aussuchen und es zu Ruhm und Ehre führen, sondern spielen in den insgesamt 48 Missionen alle vier – natürlich nicht gleichzeitig, sondern immer schön abwechselnd. „Es ist unglaublich cool, wenn man mit seinem neuen Volk genau das zerstören muß, was man im Level davor mühsam aufgebaut hat", verspricht Clayton Kauzlaric, der Designer von *Kingdoms*. Mit jedem neuen Volk verfügen Sie über größtenteils neue Einheiten, ein anders gestyltes Interface (die Steuerung bleibt aber gleich) und passende Musikstücke. Damit das originelle Konzept paßt, sind die Missionen in eine komplexe Hintergrundgeschichte eingebettet, auf der die jeweiligen Aufträge basieren. Sie erleben also eine Geschichte aus vier unterschiedlichen Blickwinkeln, was bislang einmalig ist. Das ist natürlich nicht die einzige Neuerung des Fantasy-Ablegers von *To-*

„Es ist unglaublich cool, wenn man mit seinem neuen Volk genau das zerstören muß, was man im Level davor mühsam aufgebaut hat."
Clayton Kauzlaric, Designer



Jeder Level wird durch Gebäude und kleine Ansiedlungen aufgelockert.



In Kingdoms kommt es besonders auf die richtige Mischung der Einheiten an. Hier haben vier Blitzer der Taros gerade einen Kämpfer der Aramon umzingelt.

NEUE EINHEITEN

Die rund 160 Truppen in *Kingdoms* sind trotz ihrer hohen Zahl ähnlich unterschiedlich gestaltet wie in Blizzards StarCraft. Sie müssen auf die richtige Mischung Ihrer Armee achten, da es zu so gut wie jeder Einheit eine entsprechende auf der Gegenseite gibt, die gegen ihre Waffen immun ist oder sie neutralisieren kann.

SCHIFFE



Das Wasservolk der Veruna setzt auf starke Schiffe, die aber nur schwerfällig zu manövrieren sind.

KANNONIER



Die Aramon nutzen schwere Kanonen für die Verteidung und den Angriff. Sie können am besten mit Schießpulver umgehen.

BLITZER



Diese blitzspuckenden Insekten können von den Magiern der Taros herbeibeschworen werden.

ZOMBIES



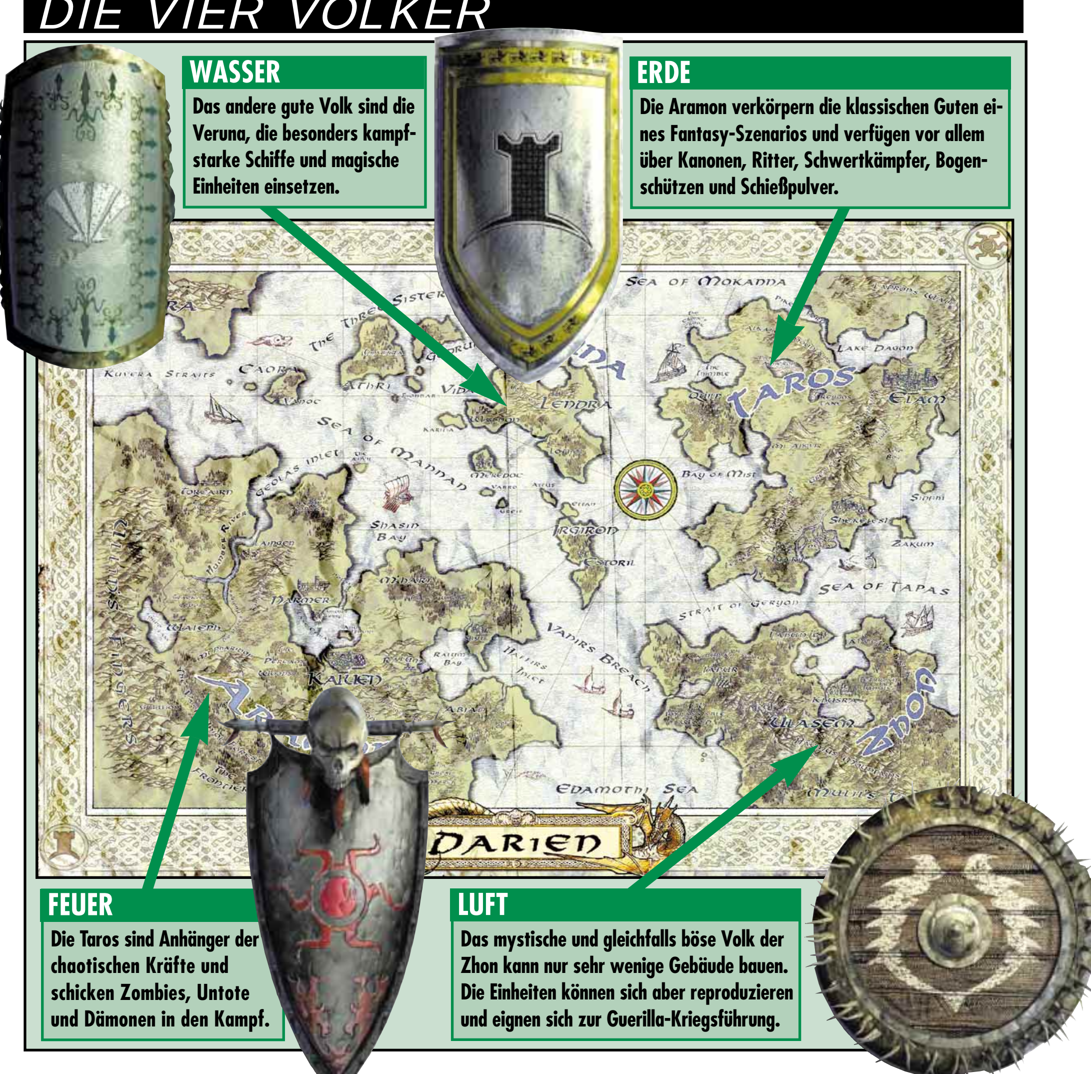
Die Zombies kämpfen als furchtlose Monster auf Seiten des Luft-Volkes der Zhon.

tal Annihilation, denn auch die Grafik und das Gameplay wurden einer Frischzellenkur unterzogen.

Einheiten besser zu unterscheiden

Grundsätzlich neu ist bei *Kingdoms* im Vergleich zu *Total Annihilation* nur wenig, wie Clayton bestätigt. „Wir hatten ja schon ein gutes Gameplay und eine tolle Engine, daher haben wir das Ganze mit mehr Charakteren, einer richtigen Story und einer größeren Welt angereichert. Vor allem der Singleplayer-Modus sollte besser werden, weil wir mit der Multiplayer-Version schon sehr zufrieden waren.“ Gerade die originelle Story zusammen mit den Charakteren dürfte für langanhaltenden Spielspaß sorgen, denn die Figuren sollen sehr detailliert ausgearbeitet werden, damit der Spieler sich damit identifizieren oder sie auch hassen kann. Die Anzahl der Farben wurde von 256 auf 65.000 erhöht, was vor allem den Landschaften und Spezial-Effekten wie Explosionen zugute kommt, zusätzlich sorgt die clevere Unterstützung von 3D-Grafikkarten für besonders realistisch aussehenden Fog of War, der wie echter Nebel über dem Spielfeld wabert. Außerdem helfen die Hardware-Beschleuniger beim Erzeugen der aus Polygonen aufgebauten Einheiten, so daß *Kingdoms* auch mit mehreren hundert Truppen nicht in die Knie gehen soll. Das Spiel beginnen Sie mit einer einzigen Figur, dem Monarchen, mit der Sie die ersten Gebäude bauen, woraus dann die weiteren Einheiten und zusätzliche Bauwerke entstehen. Vor dem Plazieren eines Gebäudes sehen Sie einen schattenhaften Umriß, um die Anordnung der Basis besser planen zu können. Der Einheiten-Overkill wird im Vergleich zu *Total Annihilation* nicht so krass ausfallen, denn *Kingdoms* soll „nur“ etwa 160 Truppentypen enthalten, also etwa 40 verschiedene pro Volk. Nach der Veröffentlichung des Spiels sollen weitere im Internet angeboten werden, allerdings nicht so massiv wie bei *Total Annihilation*. Clayton legt Wert auf die Feststellung, daß die Einheiten sich sowohl optisch als auch von ihren Fähigkeiten deutlicher voneinander unterscheiden als in *TA*. „Wir haben damit auf die Beschwerden vieler Spieler reagiert, die einfach Probleme damit hatten, die Truppen wirklich zu unterscheiden“, erklärt er.
Das Gameplay fällt bei *Kingdoms* sehr abwechslungsreich aus. Zum einen sind Sie gezwungen, sich mit allen vier Völkern anzufreunden, die jeweils andere Waffen und

DIE VIER VÖLKER



WASSER
Das andere gute Volk sind die Veruna, die besonders kampfstarke Schiffe und magische Einheiten einsetzen.

ERDE
Die Aramon verkörpern die klassischen Guten eines Fantasy-Szenarios und verfügen vor allem über Kanonen, Ritter, Schwertkämpfer, Bogenschützen und Schießpulver.

FEUER
Die Taros sind Anhänger der chaotischen Kräfte und schicken Zombies, Untote und Dämonen in den Kampf.

LUFT
Das mystische und gleichfalls böse Volk der Zhon kann nur sehr wenige Gebäude bauen. Die Einheiten können sich aber reproduzieren und eignen sich zur Guerilla-Kriegsführung.





Die Gebäude lassen sich nur noch mit schweren Waffen wie Kanonen knacken. Dadurch sollen frühzeitige „Rushes“ in Mehrspieler-Partien vermieden werden.

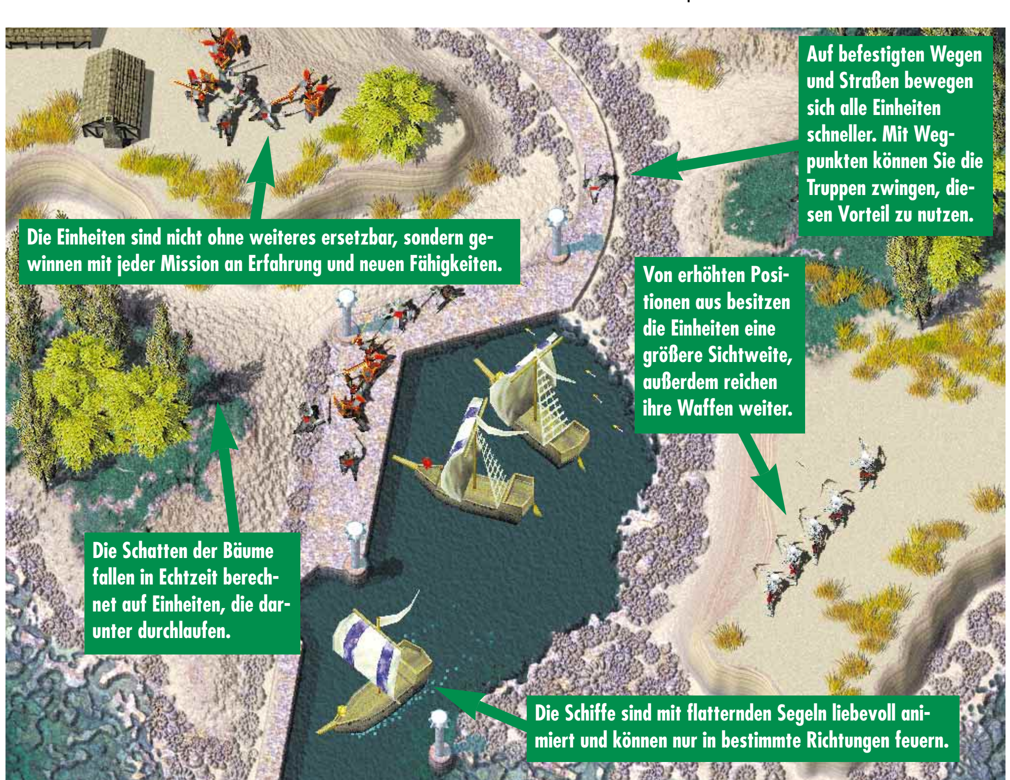


Da Kingdoms die Fähigkeiten von 3D-Grafikkarten ausnutzt, wirken die Spezial-Effekte wie dieser Flammenwerfer und die animierten Polygon-Schiffe besonders gut.

Zaubersprüche besitzen. Zum anderen verwenden die Designer die durchgängige Geschichte für variable Missionsziele, die vom Vernichten aller feindlichen Einheiten über das Errichten eines bestimmten Gebäudes bis hin zum Entdecken eines Objektes in Aufklärungseinsätzen reichen. Um noch mehr Abwechslung zu erzeugen, haben die Programmierer eine neue Script-Sprache entwickelt, mit der sie etliche Ereignisse auf einer Karte auslösen können, sobald der Spieler einen bestimmten Punkt im Gelände erreicht. Die Level-Karten sind alles andere als eintönig, denn es gibt nicht nur vier unterschiedliche Umgebungen für den Lebensraum jedes Volkes, sondern auch klar erkennbare Strukturen auf den Inseln. Städte sind durch Straßen verbunden, Wiesen, Felder und Wälder trennen die einzelnen Landstriche voneinander und mächtige Bergmassive zwingen den Spieler zu Umwegen oder ermöglichen strategisch günstige Stellungen auf höher gelegenen Plätzen.

Mana makes the world go round

Alle vier Völker können trotz der unterschiedlichen Ausrichtungen zu Lande, zu Wasser und in der Luft kämpfen, doch besitzen die Anhänger des Wasser-Elements eine deutliche Überlegenheit bei den Seestreitkräften, während die Erd-Kämpfer über die dicksten Burgen und schwersten Geschütze verfügen. Ohne zuviel verraten zu wollen, erwähnte Clayton während unseres Besuchs die Existenz von unterschiedlichen Fraktionen innerhalb eines Volkes: „Der Spieler kann sich aussuchen, ob er sich einer der Gruppierungen anschließen oder einen neuen Stamm gründen will. Das beeinflußt etwas den Verlauf der Missionen.“ *Total Annihilation* bot nicht nur eine schier unüberschaubare Menge an Einheiten, sondern prägte dem Spieler auch ein, daß alle Truppen ersetzbar seien. Nicht so in *Kingdoms*, denn hier gewinnen Ihre Mannen im Verlauf der Missionen Erfahrungspunkte, so daß Sie sich besser um Ihre Einheiten kümmern und sie keinesfalls verheizen sollten. Durch dieses System können es selbst billige und schwache Schwertkämpfer nach einigen Einsätzen mit deutlich stärkeren Einheiten aufnehmen. Die Erfahrungspunkte verbessern unter anderem



Auf befestigten Wegen und Straßen bewegen sich alle Einheiten schneller. Mit Wegpunkten können Sie die Truppen zwingen, diesen Vorteil zu nutzen.

Die Einheiten sind nicht ohne weiteres ersetzbar, sondern gewinnen mit jeder Mission an Erfahrung und neuen Fähigkeiten.

Von erhöhten Positionen aus besitzen die Einheiten eine größere Sichtweite, außerdem reichen ihre Waffen weiter.

Die Schatten der Bäume fallen in Echtzeit berechnet auf Einheiten, die darunter durchlaufen.

Die Schiffe sind mit flatternden Segeln liebevoll animiert und können nur in bestimmte Richtungen feuern.

WAS IST NEU

MANA
Der einzige Rohstoff ist Mana, das Ihr Monarch erzeugt und bei bestimmten Quellen in jedem Level gefunden werden kann.

PRIESTER/ZAUBERER
Sie können tote Einheiten wiederbeleben, die sich noch nicht aufgelöst haben.

HEILER
Stellen die Hitpoints der Truppen in einem gewissen Radius wieder her.

HELDEN/DRACHEN
Müssen in den jeweiligen Levels gefunden werden und sind so stark, daß sie den Spielverlauf drastisch ändern können.

GOTTHEITEN
Durch den Bau von Tempeln steigt die Wahrscheinlichkeit, daß Ihnen ein unbesiegbarer Gott zur Seite steht.

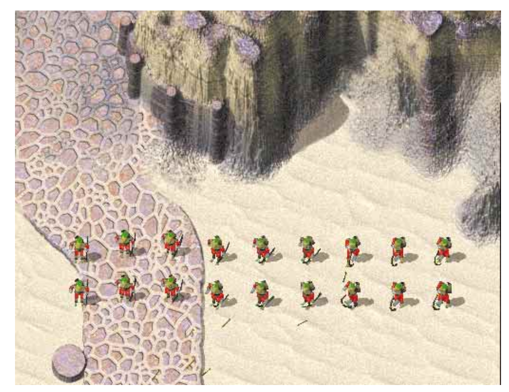
NEUE INTELLIGENZ
Neue Intelligenz: Die KI läßt Truppen flüchten oder selbständig angreifen, wenn sie überlegen sind.

KEIN RUSH
Schwächere Einheiten wie Schwertkämpfer, die schnell zu produzieren sind, können keine Gebäude zerstören. Dafür benötigen Sie Katapulte oder andere schwere Waffen.

16 BIT
Die Grafik-Engine stellt 65.000 Farben dar und nutzt 3D-Karten für Spezial-Effekte wie den echt aussehenden Fog of War.

STORY
Dank der Hintergrundgeschichte spielen Sie abwechselnd alle vier Völker, anstatt sich nur für eines zu entscheiden.





Per Tastendruck stellen Sie eine Reihe von Formationen für Ihre Truppen ein, um das unterschiedliche Gelände zu Ihrem Vorteil nutzen zu können.



Auf dem Screenshot leider nicht zu erkennen: Der Fog of War ist beeindruckend realistisch animiert und sieht besser aus als in anderen Strategiespielen.

die Bewegungen, die Rüstungsklasse, die Stärke der Waffen und die Menge des aufnehmbaren Manas. Apropos Mana: Das stellt die einzige Ressource im Spiel dar und kann weder an- noch abgebaut werden. Vielmehr besitzt Ihr Monarch eine gewisse Menge des magischen Stoffes, woraus die Zahl der Einheiten und deren Baugeschwindigkeit berechnet wird. Auf den Spielkarten sind zusätzlich magische Orte verteilt, an denen die Mana-Konzentration deutlich höher liegt. Erobern Sie diese Stellen, so besitzen Sie Vorteile beim Bau von Gebäuden und Einheiten und auch Ihre magischen Kämpfer sind stärker. Hinzu kommen besondere Einheiten wie Helden und Drachen, die Sie nur einmal im Spiel erhalten – sterben sie, sind sie für immer verloren. Diese Figuren tauchen im Rahmen der Hintergrundgeschichte auf und können den Spielverlauf durch ihre enorme Stärke nachhaltig verändern. Die stärksten Charaktere in *Kingdoms* sind die Gottheiten, die sich aber nicht direkt beeinflussen lassen, denn Sie müssen erst einen Tempel einem bestimmten Gott widmen. Das erhöht die Chance, daß dieser sich auf die Erde herab begibt und Sie im Kampf unterstützt.

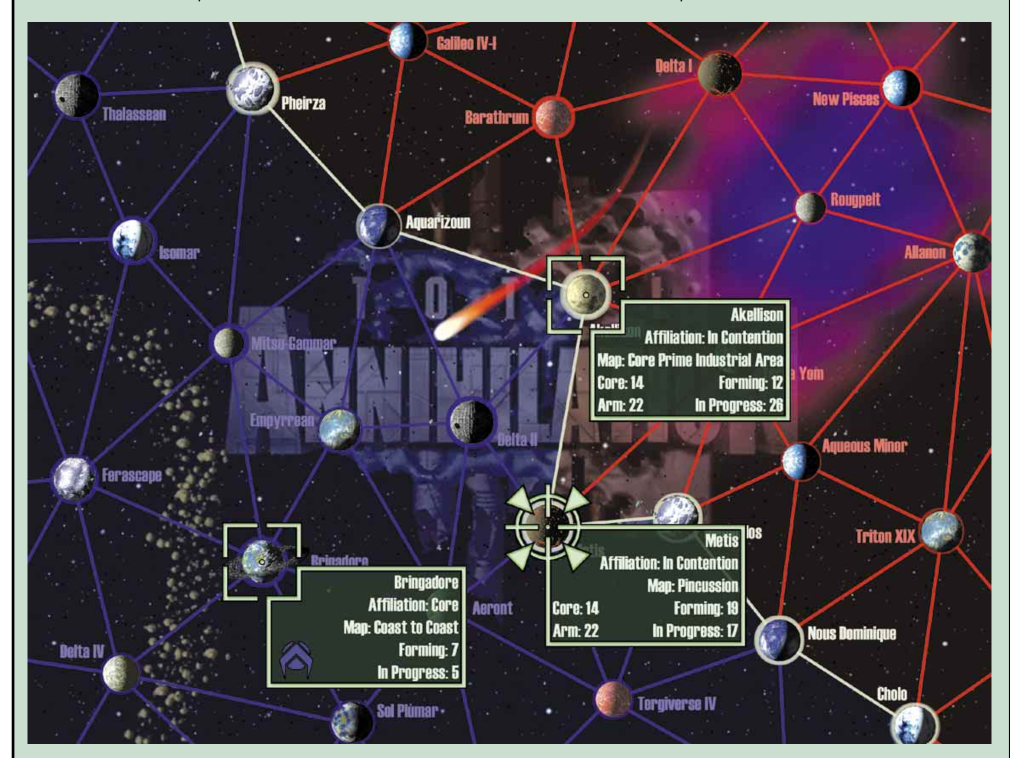
Balanceakt

Kingdoms geht beim Einheiten-Angebot deutlich in Richtung StarCraft und dessen Mission-CD *Brood Wars*, denn wie Clayton erläutert, sollen die Einheiten viele Stärken und Schwächen gegen bestimmte andere Einheiten und Waffen besitzen, so daß eine clevere Balance Ihrer Truppen entscheidend ist. Während in *Total Annihilation* dahingeschiedene Einheiten auf unerklärliche Weise im Erdboden verschwanden, bleiben die sterblichen Überreste der *Kingdoms*-Truppen noch eine Weile im Gras liegen. Diese Zeitspanne können Sie nutzen, um die Verstorbenen mit einem Priester der Erd- und Wasser-Völker beziehungsweise Zauberer der Feuer- und Luft-Horden wiederzubeleben. Die guten Völker besitzen einen Heiler, der in einem gewissen Radius alle Einheiten selbständig aufpäppelt, die Bösewichter setzen dagegen Truppen ein, die ab einer bestimmten Menge an Erfahrungspunkten ihren Gegnern die Lebensenergie abziehen und für sich nutzen. Insgesamt ist der Eindruck der von uns angespielten Alpha-Version hervorragend; wie gut *Kingdoms* wirklich wird, hängt vor allem vom sorgsamen Ausbalancieren der Truppen ab.

Florian Stangl ■

BATTLE.NET Á LA CAVEDOG

Unserem Feedback zu Blizzards *StarCraft* in der vergangenen Ausgabe konnten Sie entnehmen, daß etliche *StarCraft*-Fans das Spiel auch online über den kostenlosen Service Battle.Net nutzen. Cavedog möchte dabei nicht zurückstecken und wird voraussichtlich im April den freien Online-Service Boneyards anbieten. Die dazu nötige Software können Sie entweder von der Website downloaden oder erhalten Sie auf der *Kingdoms*-CD. Die ersten beiden Titel, die darüber im Internet spielbar sind, werden *Total Annihilation* und *Kingdoms* sein. Neben den normalen Multiplayer-Möglichkeiten von TA bietet Boneyards die kooperative Variante *Galactic Wars* an, in der Sie sich entweder für die Arm oder Core entscheiden und dann um die einzelnen Planeten in Dutzenden von Sternensystemen kämpfen. Am Ende jeden Tages werden die einzelnen Schlachten ausgewertet und die Anteile jeder Fraktion neu berechnet. Jeder Spieler beginnt als „Private" und kann sich durch gute Leistungen langsam nach oben arbeiten. Das ultimative Ziel ist es natürlich, die Heimatwelt der Gegner zu besetzen – ist Ihnen das zu stressig, dürfen Sie auch um Planeten kämpfen, die für den galaktischen Krieg unbedeutend sind. Boneyards wird nicht nur alle künftigen Cavedog-Spiele wie *Elysium* oder *Amen* unterstützen, sondern auch einige Titel von GT Interactive, darunter *Unreal*.



Auf der galaktischen Karte sehen Sie, welche Planeten und Systeme Ihnen und Ihrem Gegner gehören. In den Info-Kästchen zu jedem Planeten erkennen Sie, welche Karte gespielt wird und wieviele Spieler gerade für jede Seite aktiv sind.

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Cavedog
Beginn	März ´98
Status	Alpha
Release	April ´99

Vergleichbar mit
Total Annihilation, Age of Empires

Elysium

Akte Diablo

Diablo und Akte X treffen sich in einem Rollenspiel mit epischen Ausmaßen. Als erste echte Spieleserie mit in sich abgeschlossenen Episoden angelegt, soll Elysium neue Maßstäbe setzen. Dafür dürfte alleine schon die aufsehenerregende Grafik-Engine sorgen.

Was haben die *Lindenstraße*, *Akte X* und *Elysium* gemeinsam? Alle drei sind Serien, erhalten ständig Nachschub an Charakteren und begleiten uns durch alle Lebenslagen. Was seltsam klingt, ist der ambitionierte Versuch von Cavedog, die erste echte Spieleserie zu entwickeln. Das Rollenspiel *Elysium* basiert auf Episoden, also einzelnen Spielen, die im Abstand von mehreren Wochen veröffentlicht werden. Jeder Abschnitt soll Spielspaß für rund 10 bis 20 Stunden bieten und mit immer neuen Figuren, Missionen und Grafiken angereichert werden. John Cutter, Designer von *Elysium*, hat mit seinen Kollegen bereits 31 dieser Abschnitte ausgetüftelt, so daß Sie erwarten dürfen, über die nächsten Jahre ausreichend versorgt zu werden. Da *Elysium* von vornherein auf einen wesentlich höheren Lebenszyklus ausgelegt ist als andere Computerspiele, haben die Entwickler eine besonders aufwendige Grafik-Engine entwickelt, die richtungsweisend für die ganze Branche ist. Wir durften als erstes Magazin weltweit deren beeindruckende Leistungsfähigkeit bewundern.

Die nötige Erfahrung eignete sich John vor rund fünf Jahren als Designer des Rollenspiels *Betrayal at Krondor* an und stolperte zur gleichen Zeit über die ersten Folgen von *Akte X*. Das gab ihm den nötigen Anstoß, beides zu kombinieren und das Konzept für *Elysium* zu entwickeln, das genau wie eine populäre Fernsehserie aufgebaut ist. Sie können jede Folge genießen oder sich einfach nur die für Sie interessanten Episoden herauspicken, ohne etwas Entscheidendes zu versäumen, und vor allem hinterher mit Freunden diskutieren, was Sie in welcher Episode erlebt



Der Dschungel wird nicht aus zweidimensionalen Bildern erzeugt, sondern besteht aus vielen tausend Polygonen.



Die Kamera schwenkt immer automatisch zur optimalen Perspektive.

Gebäude wie diese Tempelanlage und sogar düstere Dungeons werden ähnlich detailliert in Elysium zu sehen sein. In dieser Szene fehlt noch der Untergrund.

haben. „Die Reihenfolge der einzelnen Teile beeinflußt nicht den Spielspaß, da alle Geschichten in sich geschlossen sind", erklärt John. „Dadurch können wir völlig verschiedene Welten und Szenarien anbieten, die in die große Rahmenhandlung eingebettet sind." Über Einzelheiten zur Hintergrundgeschichte oder Details wie das Interface und die *Diablo*-ähnliche Steuerung schweigt sich Cavedog noch aus, daher können wir uns voll auf die 3D-Engine konzentrieren, die in Echtzeit das leistet, was sündhaft teure Render-Software in Stunden berechnet. „Es ist unglaublich schwer, einen echt aussehenden Dschungel auf einem PC zu erzeugen", sagt John Cutter. „*Elysium* soll so detailreich sein wie *Diablo*, aber in 3D, damit wir besser mit Kamerafahrten arbeiten können." Monatelang tüftelten die Programmierer an der Grafik-Engine, die Tausende von Polygonen erzeugt und damit etliche Palmen, Lianen, Büsche und vieles mehr so darstellt, daß der Dschungel echt wirkt. Auch mit anderen Szenarien wie verfallenen Städten, düsteren Tempelanlagen oder beklemmenden Dungeons hat die *Elysium*-Engine kein Problem. Wenn Sie *Elysium* spielen, sehen Sie den Hauptcharakter Galen meistens aus einer isometrischen Perspektive. Marschiert er durch den Dschungel, wird er oft kurzzeitig von den Bäumen verdeckt, was Ihnen keine Nachteile einhandelt. Sobald es etwas Wichtiges zu sehen gibt oder ein Kampf ansteht, schwenkt die Kamera elegant auf eine neue, übersichtliche Position. „Wir haben überlegt, dem Spieler die Kontrolle über die Kamera zu geben", erläutert John, „aber es ist bequemer, wenn wir ihm das abnehmen.



„Elysium soll so detailreich sein wie Diablo, aber in 3D, damit wir besser mit Kamerafahrten arbeiten können."
John Cutter, Designer

Stell Dir vor, Du wirst von Monstern angegriffen und mußt erst wild nach der optimalen Perspektive suchen – das macht keinen Spaß." Tag und Nacht, Regen und Schnee sowie echt aussehende Wasseroberflächen sollen dem Spieler das Gefühl geben, sich wirklich in einer anderen Welt aufzuhalten. Gespräche mit Nicht-Spieler-Charakteren und Erfahrungspunkte werden natürlich nicht fehlen.

Florian Stangl ■

FACTS

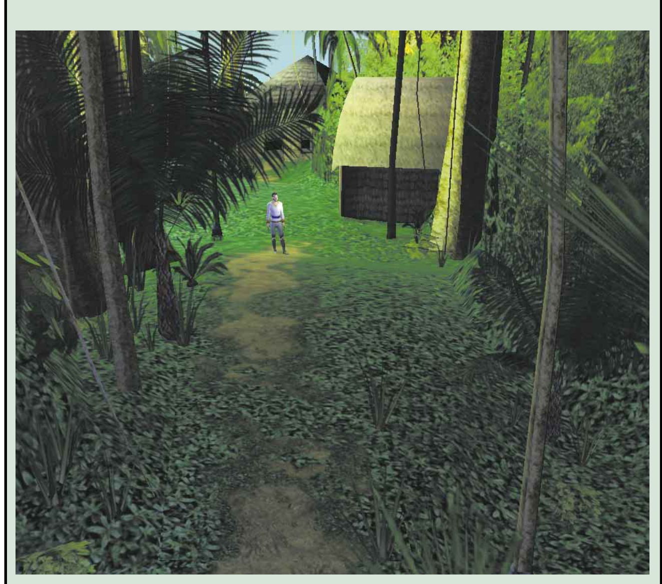
Genre	Rollenspiel
Hersteller	Cavedog
Beginn	Februar ´94
Status	Pre-Alpha
Release	September ´99

Vergleichbar mit
Diablo,
Ultima: Ascension

LIGHTS, CAMERA, ACTION!



Die Kamera wird in Elysium automatisch gesteuert und der jeweiligen Situation angepaßt. In diesem Bild ist Galen nur aus der Ferne zu sehen.



Sobald Galen jedoch auf ein interessantes Objekt trifft oder angegriffen wird, schwenkt die Kamera sofort auf eine neue Position.



Jetzt haben Sie die nähere Umgebung im Blick und können sich auf das Untersuchen eines Gegenstands oder den Kampf konzentrieren.



Darkstone überrascht den Spieler mit ungewöhnlichen Räumen, deren Sinn und Zweck nicht von vornherein klar ist. Das bringt Spannung und Rätsel ins Spiel.



Zur Marlboro-Romantik fehlt nur noch der glimmende Sargnagel. Ob man sich hier ruhig niederlassen kann oder ob die Idylle trügt?

Darkstone

Exorzismus

Das Jahr zwei nach Diablo. Die Festplatten sind nach wie vor von dem erfolgreichen Action-Rollenspiel besetzt. Alle Festplatten? Ja, noch. Doch ein Häufchen gallischer Entwickler schickt sich an, der Vorherrschaft der amerikanischen Legionen ein Ende zu bereiten.

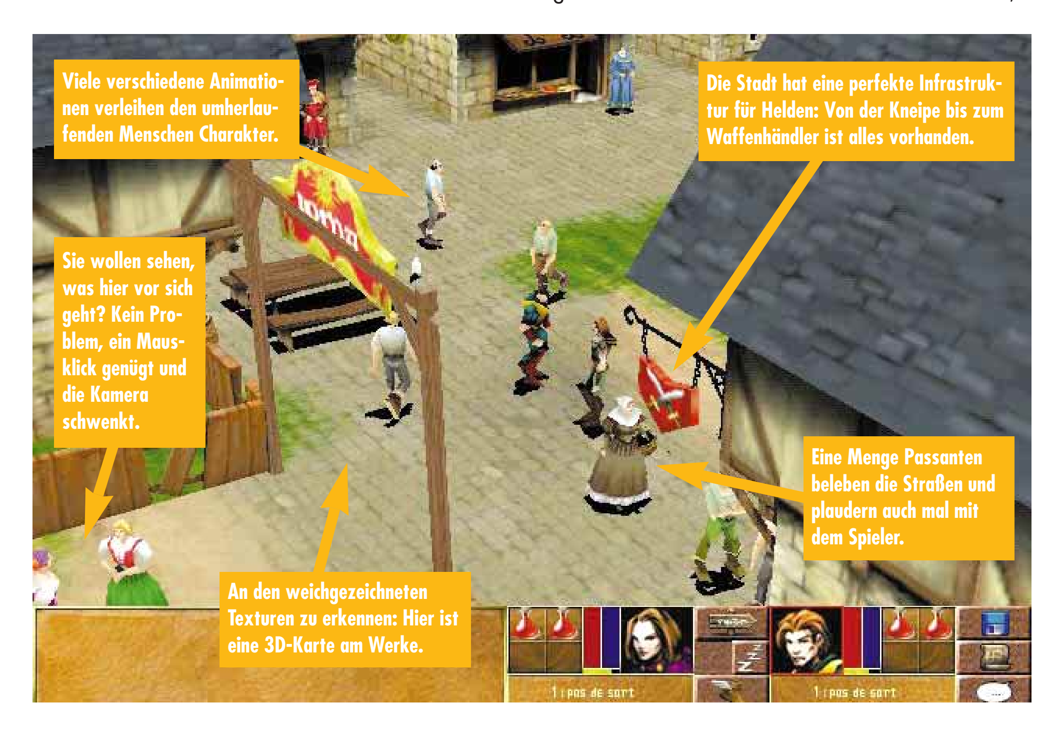
Die Hauptpersonen dieses Abenteuers sind: Bertrand Gibert, der Häuptling der Entwickler, der nur ein Ding fürchtet: daß er eines Tages wieder einen solchen Verspätungsmeister betreuen müsse wie seinen letzten Titel, *Heart of Darkness*. Außerdem ist da noch Paul Cuisset, der Spielideen-Druide, er braut die Ideen zu neuen Projekten zusammen. Sein größter Erfolg als Mitbegründer von Delphine Software ist das geheime Spaßrezept, das *Flashback* und *Moto Racer* zu Bestsellern gemacht hat und das Angst und Schrecken bei konkurrierenden Software-Firmen auslöst.

Draakentöter

Die Geschichte ist schnell umrissen und paßt gut in folgendes Rollenspiel-Klischee: Ein übermäßig bösartiger Sprößling einer ganz besonders gemeinen Familie X hat die wenig erheiternde Idee, Y auszurotten. Z soll Y davor bewahren. Dafür muß A gefunden werden. Durch wahlweises Einsetzen von Drache, Ork, Magier, Herrscher als X, einem Dorf, einem Land oder der gesamten Menschheit als Y, einem einsamen Helden, einer kleinen Heldengruppe oder eines schlagkräftigen Paares anstelle von Z und Kristallen, Ringen oder Kugeln als A sind schon ganze Regale voll Fantasy-Bücher und -Spiele geschrieben worden. In *Darkstone* nehmen wir für Z wahlweise einen einsamen Helden oder ein schlagkräftiges Paar, für Y die gesamte Menschheit, für A sieben Kristalle und für X einen Drachen. Draak heißt der übrigens. Und er hat eine böse Überraschung parat: Er läßt einen überdimensionierten Stein vom Himmel fallen, der Regen und Dunkelheit übers Land bringt. Ein echter Darkstone also...

Geschichte und Geschichtchen

Für jeden der sieben Kristalle, die man braucht, damit der Drache sein Leben mit einem letzten Feuerstoß aushaucht, muß eine Aufgabe erfüllt werden. Allerdings sind 21 Quests im fertigen Spiel enthalten. Warum? Ganz einfach: Bei jedem Spielstart werden per Zufallsgenerator sieben aus den 21 Missionen ausgewählt. Nur diese muß man heil überstehen, um Draak gegenübertreten zu können. Danach gibt's Raum für neuen Spielspaß mit neuen Missionen. Auf dem Altar





Kontrastprogramm: Harte Gefechte neben weichen, transparenten Wellen.



Trotz der klassischen Form: Die Holzkästchen wirken irgendwie beunruhigend.

der Wiederspielbarkeit wurde allerdings eine ausgefeiltere Story geopfert. Weil alle Module in unterschiedlichen Kombinationen zusammenpassen sollen, wird alles nur durch die Drachen-Kristall-Angelegenheit zusammengehalten. Dann kann man zwanglos einzelne Personen einbauen, die dem Spieler einen Auftrag anvertrauen und sich nach überstandenen Mühen mit einem Funkelklunker bedanken. Doch dem Spieler wird immer wieder mal ein Storyhäppchen vorgeworfen. Denn die einzelnen Quests gehen über *Diablo*-Maßstäbe deutlich hinaus. So kommt man zum Beispiel im Dorf gerade rechtzeitig, um eine rechtschaffene Frau schwerkrank darniederliegend anzutreffen. Es stellt sich schnell heraus, daß das Leiden keine gottgesandte Qual, sondern sehr viel menschlicheren Ursprungs ist. Ist der Übel- und Attentäter erstmal aufgespürt, muß ein Zauberer konsultiert werden. Der gibt einem einen golden glänzenden, aber leider leeren Kelch mit. Erst einige Dungeons, magische Gegenstände und mindestens ein Rätsel später ist dieser dann gefüllt und mit Heilwirkung angereichert. In anderen Missionen erlebt der Spieler böse Überraschungen in Form von überdimensionierten Rittern, einem Wurm, der mit dem Sandwurm in *Final Fantasy VII* verwandt oder verschwägert zu sein scheint, oder mit Artefakt-Imitaten, die auf den ersten Blick täuschend echt aussehen. Besondere Skrupel dürfen Sie als Spieler allerdings nicht kennen: Nur, wer alles durchstöbert und sich nicht scheut, fremdes Eigentum eigenmächtig „auszuborgen", hat eine Chance. Diese kleinen Geschichten in der Geschichte sind es, auf die die Entwickler anspielen, wenn Sie die Story-Elemente des Spiels betonen, nicht etwa eine epische Handlung.

Dynamisches Duo

Der Spielablauf selbst ist von *Diablo* mehr als nur inspiriert. Auch hier beschränken sich die Kämpfe auf rhythmische Mausklicks, das Aufpäppeln der Helden mit immer neuen Rüstungen, Waffen, Skills und Zaubersprüchen ist ein wesentliches Spaßelement. Allerdings sind mehr Schalterrätsel und andere Puzzles zu lösen. Bereits oben haben wir aber angedeutet, daß es in *Darkstone* für den Helden geselliger zugehen kann als in *Diablo*. Zwei Personen können nämlich auch im Singleplayer-Modus gemeinsam in die Keller steigen. Um so eine Mini-Party in ein Echtzeitspiel zu integrieren, ist natürlich ein Kunstgriff nötig. Gesteuert wird immer nur eine Person, die andere trottet brav wie ein treuer Hund hinterher und schlägt selbständig drauflos, wenn das nötig wird. Damit das nicht zu einer Master-Slave-Angelegenheit ohne Spielwert-Bonus ausartet, kann ständig umgeschaltet werden. Wenn dies im Spielverlauf nötig sein sollte, können sich die beiden Figuren auch trennen. Die eine wird dann einfach abgestellt, während die andere im Alleingang weitermarschiert.



Mit diesem Herrn, der seine Wichtigkeit durch die Begleiter an seiner Seite demonstriert, werden Sie des öfteren zu tun haben. Es ist nicht leicht, ihn zufriedenzustellen...

GALERIE DES SCHRECKENS

Die Liste der Feinde in *Darkstone* liest sich wie das „Who is who" der Finsternis. Fünf der wichtigsten Gegner unter den 180 Charakteren des Spiels geben sich in PC Games schon jetzt ein Stelldichein.



Skelette
Die Skelette sind der harte Kern der Armeen des Bösen: eine Stoßtruppe, die bis zum letzten Knochen kämpft und sich nie zurückzieht.

Goblins
Kämpfernaturen, aber keine Einzelgänger – Goblins treten in Horden auf, um über unvorsichtige Reisende herzufallen.

Gorgone
Ein Feind, dessen Ruf schon beinahe legendär ist: Ein Blick von ihm läßt die tapfersten Abenteurergruppen zu Stein erstarren.

Spectre
Aus den Untiefen der Hölle heraus kommen die Spectre in unsere Welt, um den Tod zu säen. Sie sind – wenn es so etwas gibt – die Verkörperung von Gevatter Tod.

Vampire
Die Kreaturen der Finsternis sind zurück. Sie haben sich von Draak anheuern lassen, weil sie nur im Kampf ihren Durst nach frischem Blut stillen können.

Hin und weg und rundherum

Wenn *Darkstone* im Frühjahr erscheint, wird es eines der ersten Spiele sein, die 3D-Kartenzauber ins Fantasy-Reich bringen. Alpha-Blending und Bilineares Filtering beherrscht die Engine ebenso wie ein freies Drehen und Zoomen der Kamera. Das sieht schick aus und ermöglicht den Blick in versteckte Dungeon-Ecken. Gerade bei den Zaubersprüchen haben die Programmierer tief in die Trickkiste gegriffen, fast jeder davon brennt ein anderes Feuerwerk an Transparenz-Effekten ab. Vielleicht noch gelungener sind aber die kleinen Animationen am Rande. Herumtollende Jungs, geschäftige Frauen beim Einkauf, gackernde Hühner und ein die Dreschkeule schwingender Bauer werden durch ein Skelett-Animationssystem bewegt. Ein paar Meter weiter kommt man dann an einem Flüßchen vorbei und freut sich über die bewegte Wasseroberfläche. Gerade in den unterirdischen Abschnitten prägen viele flackernde Flammen das Bild. Da wundert es auch kaum, daß unter den Figuren Echtzeit-berechnete Schatten zu sehen sind. Bis Sie das alles live erleben können, wird freilich noch einige Zeit ins Land gehen. Wir rechnen frühestens im Februar oder März nächsten Jahres mit einer testfähigen Version.

Andreas Lober ■

FACTS

Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Delphine
Beginn	1995
Status	Beta
Release	1. Quartal ´99

Vergleichbar mit
Diablo

Army Men 2

Toy Story

Alles wird gut: Nach der teils heftigen Kritik an Army Men bastelt The 3DO Company gerade am Nachfolger, der nicht nur eine bessere Steuerung und mehr Künstliche Intelligenz besitzen soll, sondern vor allem ein besseres Spielprinzip.



Die Szenarios erinnern immer wieder an den Disney-Film Toy Story.



Der Schwerpunkt liegt wieder auf Action, die diesmal allerdings durch eine gründlich überarbeitete Steuerung gekonnter in Szene gesetzt wird.

Als Plastiksoldat hat man es nicht leicht. Feuerwerkskörper auf dem Rücken, Kinder mit Gartenschläuchen und das widerliche Feuerzeug, das die strammen Plastikwaden zu einer stinkenden Brühe verschmoren läßt, sind schon schlimm genug. Dazu kommen noch die ewigen Auseinandersetzungen der grünen mit den braunen Soldaten, die in *Army Men 2* einen ungeahnten Höhepunkt erreichen: Die Braunen wollen die Welt der Grünen endgültig erobern! Produzent Jim Tso und sein Team haben sich deshalb eine ganze Reihe abgefahrener Szenarien überlegt, die von Elementen aus Disneys *Toy Story* bis hin zu Alpträumen der Programmierer reichen. „Wir sind von *Army Men* überzeugt", meint Jim Tso. „Es ist ein hervorragender Markenname, der mit vielen verschiedenen Produkten funktionieren kann. *Army Men 2* ist etwas, was wir als Action-Strategiespiel bezeichnen." Dabei wird es aller Wahrscheinlichkeit nach aber nicht bleiben, denn Tso und 3DO planen bereits weitere Produkte mit den Army Men, die auch andere Genres belegen sollen. „Möglich wären in Zukunft auch Genres wie Action-Adventures, traditionellere Strategietitel oder actionlastige Simulationen. Ohne zu sehr ins Detail zu gehen, kann ich bestätigen, daß es Überlegungen gibt, wie wir die Produktlinie ausweiten können."

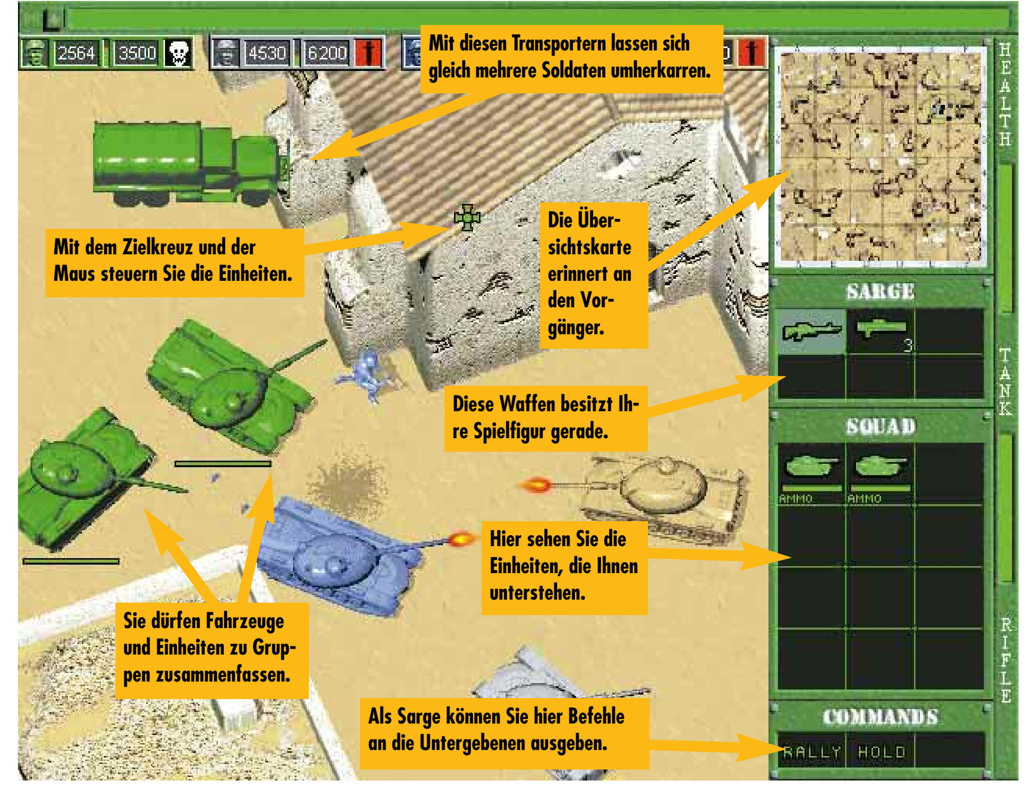
Mehr Action, mehr Humor

In *Army Men 2* geht es aber wie bereits beim Vorgänger hauptsächlich um schwarzhumorige Action mit einem Schuß Strategie. „Wir haben uns bei *Army Men 2* vor allem um drei Bereiche gekümmert: Zum einen wollten wir die Benutzeroberfläche umgestalten. Jetzt benutzt man ausschließlich die Maus und hat wesentlich mehr Kontrolle über die eigenen Truppen." Tso, der zuvor bei Brøderbunds ehemaligem Spielelabel Red Orb für das Adventure *The Last Express* verantwortlich war, ist sich bewußt, daß viele Spieler das Spielkonzept von *Army Men* falsch verstanden hatten. „Viele Leute hatten erwartet, daß *Army Men* ein Echtzeit-Strategiespiel ist. Darum geht es allerdings bei diesem Spiel überhaupt nicht. *Army Men* ist ein Actionspiel, so daß wir dieses Element natürlich besonders betonen wollen." Diese Merkmale werden beim Nachfolger noch stärker betont, gleichzeitig wird aber auch die Steuerung deutlich benutzerfreundlicher angelegt. „Neben dem verbesserten Interface haben wir auch die Künstliche Intelligenz erweitert. Die eigenen Truppen reagieren intelligenter und machen eher das, was man eigentlich von ihnen erwartet. Schließlich wollten wir sehr viel mehr Interaktivität und Humor in die Spielumgebungen

einbringen“, faßt Tso zusammen. „Levels wie die Küche oder der Vorgarten bringen viel mehr Ironie und Spaß als bei Toy Story ins Spiel. Genau darum haben die meisten Army Men-Spieler gebeten.“

Golfball als Endgegner

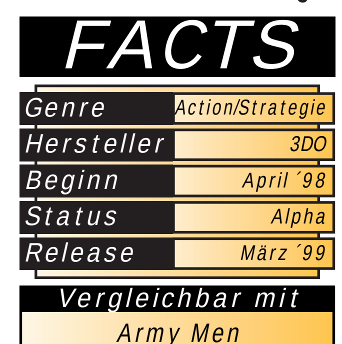
Was den Spieler bei *Army Men 2* erwartet, wirkt tatsächlich wie eine Mixtur aus *Command & Conquer* und *MicroMachines*. In zwölf verschiedenen Karten mit jeweils zwei bis drei Missionen lauern auf die kleinen Plastiksoldaten die Tücken des Alltags. In der Küche werden glühende Herdplatten zu unüberwindlichen Hindernissen, sofern Sie nicht die Drehregler mit gezielten Schüssen ausschalten, und im Vorgarten lauern gefräßige Krabbelkäfer und andere Unholde. Doch hinter den Kulissen geht es um mehr: Die bösen, beigefarbenen Truppen haben ein Tor in unsere Welt gefunden und stehlen Spielzeug und Modellbauteile, um in der Parallelwelt der Plastiksoldaten die ultimative Superwaffe zusammenzubasteln: die Golfball-Abschußrampe. Als Sarge, der bis zu elf Soldaten der grünen Armee führt, müssen Sie nun in die echte Welt gehen, um dies zu verhindern. In den Missionen warten jedoch neben beigefarbenen, blauen und und grauen Gegnern einige Überraschungen auf den Spieler. Beispielsweise treffen Sie auf den wahnsinnigen grauen Feldarzt, der Truppen unterschiedlichster Farben in einer speziellen Maschine zusammenschmilzt und neu preßt. Damit steht man plötzlich einer gefährlichen Armee an Zombie-Soldaten gegenüber, die nur durch den Tod des Professors und die Zerstörung der geheimnisvollen Gußmaschine besiegbar ist. Ein grüner Plastik-Oberst führt dagegen überraschend eine Armee aus unterschiedlich gefärbten Kamikaze-Truppen an: Er hat plötzlich gerafft, daß er nur ein Spielzeugsoldat ist, und sieht sein Leben als sinnlos an. Aus seinen Reihen stürzen sich Selbstmordkommandos mit Sprengstoffrucksäcken auf die Soldaten des Spielers.



Farben und Formen

In *Army Men 2* bedient sich der Plastikfeldherr inzwischen deutlich mehr Waffen und Power-Ups wie beispielsweise einer Lupe, mit deren Lichtstrahlbündelung man einzelne Soldaten schmelzen kann. Durch das neue Intelligenzsystem sind nun auch Hinterhalte und Eskorten möglich. Zudem gewinnen die Soldaten an Erfahrung: Je mehr Gegner sie besiegen, desto mehr Hit-Points erhalten sie. Der Multiplayer-Modus mit bis zu vier Spielern über Netzwerk oder Internet wurde ebenfalls verbessert und bietet neben den bekannten Spielmodi Deathmatch und Capture the Flag auch King of the Hill und Black Flag. In King of the Hill müssen Sie für eine bestimmte Zeit ein abgegrenztes Gebiet verteidigen, während Sie bei Black Flag nur dann Punkte für niedergestreckte Gegner erhalten, solange Sie die schwarze Flagge besitzen. Der Spieler kann sich übrigens vor dem Match entscheiden, welche Truppen er kommandieren will, und legt mit den Mitspielern nur die Kunststoffmenge fest, die jedem zur Verfügung steht. Mit dem Rohmaterial gießen Sie die dann die gewünschten Soldaten und Waffen. Außerdem dürfen Sie den Fog of War und verschiedene Spezialmanöver wie die Möglichkeit von Luftangriffen an- oder abschalten.

Florian Stangl ■



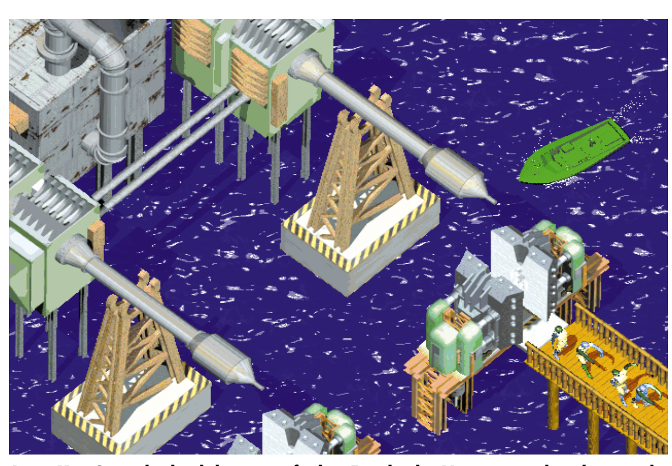
FACTS

Genre	Action/Strategie
Hersteller	3DO
Beginn	April ´98
Status	Alpha
Release	März ´99

Vergleichbar mit
Army Men



Neu sind die Kamikaze-Einheiten Ihrer Gegner, die sich mit Feuerwerkskörpern auf dem Rücken selbst sprengen und natürlich auch Ihre Einheiten beschädigen.



Army Men 2 weicht deutlich vom grafischen Einerlei des Vorgängers ab und vermischt geschickt Elemente der realen und der Spielzeug-Welt.



Städte gründen, Länder regieren und Kontinente erobern: Im inoffiziellen dritten Teil von Civilization werden wieder alle Register der Diplomatie und Kriegsführung gezogen, um ein Volk durch die Zeit zum Triumph zu führen. Lesen Sie, welche Erfahrungen wir mit der ersten spielbaren Beta-Version sammeln konnten.

Civilization: Call to Power

Zivildienst

Wie es sich für einen Nachfolger gehört, finden sich Veteranen der vorangegangenen Titel sehr schnell im neuen Spiel zurecht. Activision hat das Grundprinzip nicht komplett umgekrempelt, sondern Verbesserungen dort eingebunden, wo es die Fans für nötig hielten. Auch wenn an den Grundfesten von *Civilization* nicht gerüttelt wurde, ist *Call to Power* doch alles andere als ein lauwarmer Aufguß. Die wohl tiefgreifendste Neuerung ist, daß man den Schritt in die Zukunft gewagt hat. Die Zeitspanne des Spiels umfaßt jetzt ganze 7.000 Jahre und reicht von 4000 v. Chr. bis in das Jahr 3000 n. Chr. Die technologische Entwicklung wurde grundlegend überarbeitet, um neue Einheiten, Gebäude, Wunder und Staatsformen sowie den Weg in die Zukunft zu ermöglichen. Die Steuerung wurde insofern verbessert, als der Spieler sich weniger um das (in der Schlußphase sehr nervige) „Mikro-Management" einzelner Städte kümmern muß und sich so besser dem Gesamtgeschehen widmen kann. So können für die Städte Produktionsketten festgelegt und gespeichert werden. Bei Bedarf übernimmt der Computer auch die Steuerung der Wirtschaft, um bestimmte Ziele, wie z. B. die Maximierung der Nahrungsproduktion oder die höchstmögliche Forschungsrate, zu erreichen.



Daß eine effektvolle Grafik eher zweitrangig war, sieht man Call to Power auf den ersten Blick an. Civ-Spieler fühlen sich im neuen Interface aber sofort heimisch.



Neue Lebensräume: Auch die Weltmeere können nun besiedelt werden. In einem späteren Spielstadium dient sogar der Orbit des Planeten als Kriegsschauplatz.

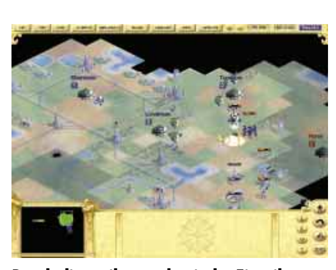
Alles Gute kommt von oben?

Anfänglich geht es in *Civilization* natürlich darum, Land in Besitz zu nehmen und das Reich vor Eindringlingen zu sichern. *Call to Power* dehnt dieses Spielprinzip um zwei neue Dimensionen aus. Erfolgreiche wissenschaftliche Studien gestatten die Besiedlung des Meeresbodens und geben dem Spieler somit verbesserte Expansionsmöglichkeiten. Nachdem die Erde zu Land und zu Wasser erschlossen ist, geht es um die Eroberung des erdnahen Weltraums. Hat ein Volk den Schritt ins All vor der Konkurrenz geschafft, so steht eine bislang unbekannte Art der Kriegsführung offen: „Orbital Warfare" – also Krieg aus dem Orbit! Mit den beiden neuen Dimensionen gehen natürlich auch neue Einheiten und Strategien einher. So können sich U-Boote dem Gegner unbemerkt nähern und Flugkörper aus der Erdumlaufbahn schnell und mit furchterregender Feuerkraft zuschlagen. Apropos Feuerkraft: Spezielle Einheiten eröffnen jetzt endlich die Chance, dem Gegner auch jenseits des Schlachtfeldes zuzusetzen. Mit beeinflussender Werbung, religiöser Umerziehung durch Geistliche oder dem Aussenden von Ökoterroristen kann dem Widersacher gehörig ins Handwerk gepfuscht werden. Obwohl die uns vorliegende Beta-Version nur teilweise funktionierte und zum Leidwesen des Redakteurs häufig abstürzte, machte sie schon Appetit auf mehr. *Civilization*-Jünger müssen sich jedoch noch einige Wochen gedulden, bis wir ein endgültiges Urteil abgeben können, für die nächste Ausgabe arbeiten wir aber an einem ausführlichen Preview.

Thomas Borovskis ■



Trotz der spartanischen Grafik verspricht C.T.P. ein würdiger Nachfolger zu werden.



Durch die strikt quadratische Einteilung wirkt der Fog of War sehr klobig.



FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	Activision
Beginn	1997
Status	Alpha
Release	2. Quartal ´99

Vergleichbar mit
Civilization 2,
Age of Empires



Silver

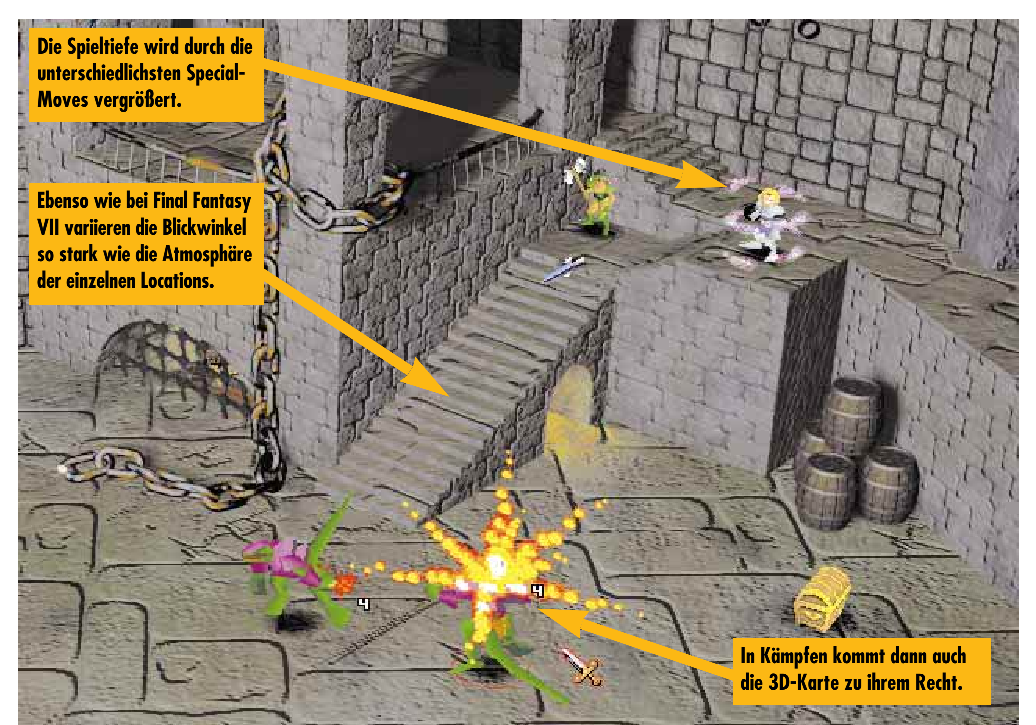
Silverstreif

1998 wird nicht als das Jahr spielerischer Innovationen in die Annalen der Software-Geschichte eingehen. Das große Fressen unter den Publishern sei daran schuld, ist des öfteren zu lesen. Doch gerade von einem der Größten kommt ein quirliges Projekt, das im Frühjahr ´99 Akzente setzen könnte.



Held David wurde die Frau gemopst. Was steckt dahinter? Die Story hat einige Überraschungen in petto und wird durch die manchmal fast filmreife Dynamik unterstützt.

Mit *Final Fantasy VII* wollen sie ihr Spiel nicht verglichen wissen, die Macher von *Silver*, und selbst wenn jemand sagt, ihr Spiel sei besser als der Erfolgstitel, reden sie immer noch von einem Mißverständnis. Daß es bei vielen unserer englischen Kollegen dazu kam, als sie das erste Mal den neuen Titel zu Gesicht bekamen, verwundert kaum. Was Infogrames UK da seit dreieinhalb Jahren zusammenprogrammiert und vorgerendert hat, sind Figuren, die an japanische Manga- oder Anime-Comics erinnern, aufwendig in Renderfarmen gezüchtete Hintergrundbilder, eine Heldengruppe, mächtige Magie, viele Waffen, eine epische Story, Bombast-Effekte und natürlich eine Charakter-Entwicklung über Erfahrungspunkte. Weiteres Belastungsmaterial, das *Silver* als *Final Fantasy*-Verwandten überführen könnte: Immer wieder kommen Emotionen und unerwartete Wendungen ins Spiel. Ein Schelm, wer da an das Squaresoft-Produkt denkt? Wie dem auch sei, das Kampfsystem ist jedenfalls ein ganz anderes. Eher an *Diablo* erinnern die Schwertkämpfe, sind aber mehr als nur eine Dolchlänge weiterentwickelt. Je nach Mausbewegung führt der Held verschiedene Schwünge mit der Waffe aus. Doch Projektleiter Lee Clare geht noch einen Schritt weiter und nimmt sogar die Worte *Command & Conquer* in den Mund – weil man die beiden Begleiter anklicken und auf Feinde hetzen kann, als ob man Panzer oder Infanteristen dem Gegner entgegensetzen wollte. Daß der Vergleich mit dem Strategiehit einen Gipsfuß hat, ist klar – aber er verdeutlicht, daß die Kämpfe mit der Maus nicht nur actionbetont ausgefallen sind, sondern auch durch eine gewisse strategische Komponente ergänzt werden.



Die Spieltiefe wird durch die unterschiedlichsten Special-Moves vergrößert.

Ebenso wie bei Final Fantasy VII variieren die Blickwinkel so stark wie die Atmosphäre der einzelnen Locations.

In Kämpfen kommt dann auch die 3D-Karte zu ihrem Recht.

Hintergründiges

Rund 350 Bildschirme voller Hintergrundbilder wurden vorberechnet. Wenn man die Örtlichkeiten abzieht, die zweimal gerendert wurden, weil der Spieler an einen bekannten Ort zurückkehrt, der sich zwischenzeitlich verändert hat, bleiben immer noch 270 Bildschirme mit ganz unterschiedlichen Locations. Diesen hauchen zahllose kleine Details Leben ein: An einem Wasserfall ergießen sich Unmengen von dem kühlen Naß in einen Fluß, der wiederum animiert weiterfließt. Ein Boot tänzelt auf den Wellen, in offenen Kaminen züngelt Feuer... Noch ein paar Zahlen gefällig? Über zwei Stunden Soundtrack, Widersacher treten in Form von knapp 80 verschiedenen Spezies auf, mit über 50 weiteren Figuren kann man sich unterhalten. Dabei bleibt die normale Spiel-Engine aber aktiviert, so daß das Geplauder nicht zu einer Spielpause führen muß, Talk'n'Slash wird damit möglich. Um einen weiteren Anhaltspunkt für die Größe zu geben: Selbst die von Infogrames beschäftigten Tester, die das Spiel schon seit Monaten begleiten, brauchen über 30 Stunden zum Durchspielen, Ungeübte natürlich ein Mehrfaches. Anfangs verläuft die Geschichte vollständig linear, was sich aber schlagartig ändert, sobald der Spieler eine Karte findet. Der Rätsel-Anteil bleibt aber dennoch niedrig, das Kämpfen steht eindeutig im Mittelpunkt. Wenn dabei Gegenstände zurückbleiben, kann man um alle ein Kästchen ziehen, um das Einsammeln zu rationalisieren.

Andreas Lober ■

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Infogrames
Beginn	1995
Status	Beta
Release	Februar '99

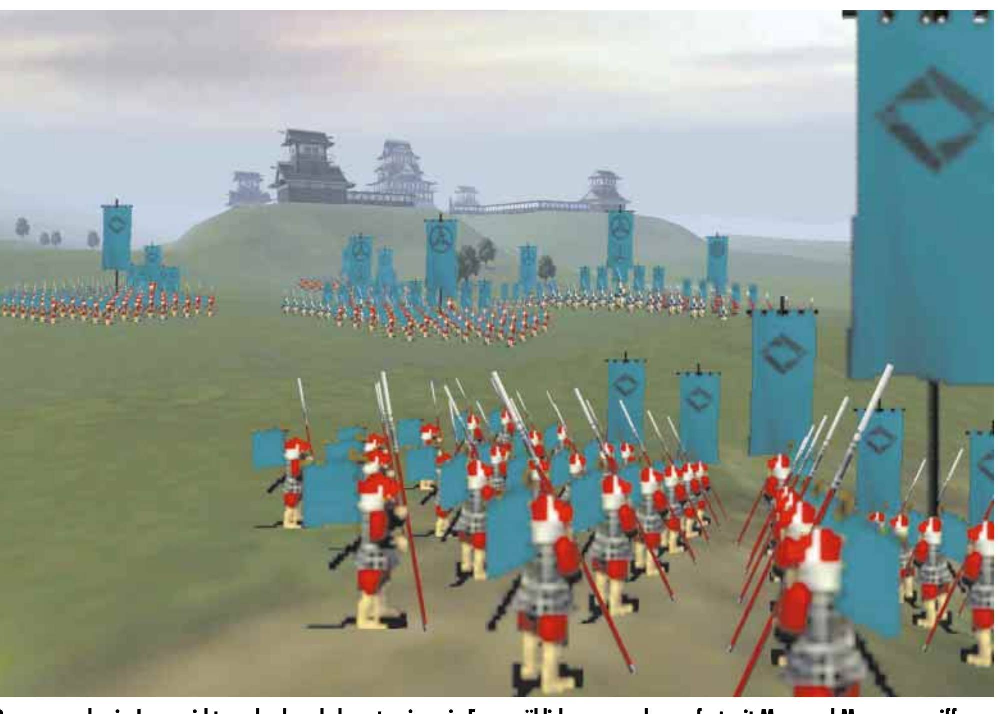
Vergleichbar mit
Final Fantasy VII, Diablo, Myth 2



Shogun: Total War

Machtkampf

Taktische Strategiespiele, die sich weniger mit dem Aufbau einer Basis als mit der reinen Simulation einer Schlacht beschäftigen, werden immer seltener. Myth 2 ist eines der wenigen Beispiele aus der jüngsten Vergangenheit, Creative Assembly will mit Shogun jedoch die Spitzenposition im Genre erobern.



Burgen wurden in Japan nicht wochenlang belagert, wie es in Europa üblich war, sondern sofort mit Mann und Maus angegriffen.

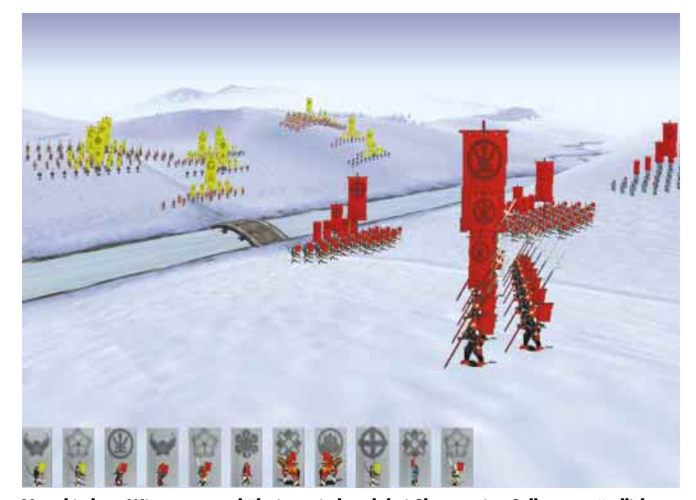


Das Schlachtgetümmel läßt sich nur aus großer Entfernung wirklich überblicken.



Die Landschaft sowie alle Objekte wurden sehr detailliert gestaltet.

Japan im Jahr 1542. Das Land ist seit dem plötzlichen Ableben des letzten Shoguns in verschiedene Lager gespalten. Es herrscht Krieg zwischen den Fürsten, jeder will die Macht an sich reißen – notfalls mit militärischen Mitteln. In der Rolle eines solchen Fürsten müssen Sie versuchen, die Konkurrenten auszuschalten, ohne dabei selbst ins Gras zu beißen... *Shogun* spielt vorwiegend auf einem virtuellen Schlachtfeld. Wie bei *Myth 2* können unterschiedliche Truppenteile (Bogenschützen, Infanterie, Kavallerie) kommandiert werden, die taktische Komponente steht stark im Vordergrund. Im Vergleich zu *Myth 2* erinnert Shogun noch stärker an Mel Gibsons *Braveheart*: Aufgrund der rasend schnellen Engine, mit der die Karte komfortabel gezoomt und rotiert werden kann, lassen sich feindliche Einheiten in Fallen locken oder einfach überrennen. Dabei muß stets ins Kalkül gezogen werden, welche Taktik ohne große Verluste zum Erfolg führen kann. *Shogun* ist schließlich mehr als eine auf Missionen basierende Schlachten-Simulation, es verfügt über eine strategische Komponente, die in den Grundzügen an *Risiko* erinnert. Wie bei dem bekannten Brettspiel müssen Truppen verlagert werden, um feindliche Gebiete zu erobern oder eigene Landschaften zu sichern. Stützpunkte und militärische Gebäude können errichtet werden und mit Spezialeinheiten wie der Geisha oder dem Ninja lassen sich gefährliche Generäle der Gegenseite entweder bezirzen oder um die Ecke bringen. Diplomatie und das Christentum spielen ebenfalls eine große Rolle, denn nur wer sich mit den im Laufe des Spiels ankommenden Portugiesen versteht, wird über die ersten Schußwaffen verfügen.



Verschiedene Witterungsverhältnisse sind auch bei Shogun eine Selbstverständlichkeit. Im Winter frieren zum Beispiel die Flüsse zu.

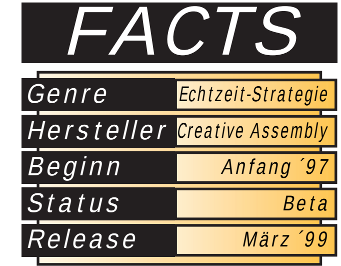
Uneingeschränkte Sicht

Shogun macht grafisch schon jetzt einen hervorragenden Eindruck. Mit der entsprechenden 3D-Hardware lassen sich Auflösungen bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten anwählen. Aber nicht nur in diesem Modus gewährt das Spiel einen herrlichen Überblick über die weiten Landschaften, es herrscht quasi eine uneingeschränkte Sichtweite. Die Animationen der einzelnen Krieger können sich sehen lassen und reizen dazu, einen Kampf aus der Nähe zu verfolgen.

Oliver Menne ■

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Creative Assembly
Beginn	Anfang ´97
Status	Beta
Release	März ´99



Vergleichbar mit

Myth 2



Lands of Lore 3 erscheint noch vor Command & Conquer 3. Diese Nachricht überraschte viele Branchen-Insider, denn genau das Gegenteil wurde eigentlich erwartet. Bereits im März soll Lands of Lore 3 erhältlich sein; wir trafen Produzent Luis Castle und konnten die erste spielbare Version begutachten.

Lands of Lore 3

Wiedergeburt



Die Verwendung einer Voxel-Engine für die Charaktere ermöglicht Westwood eine wesentlich höhere Anzahl an Personen.

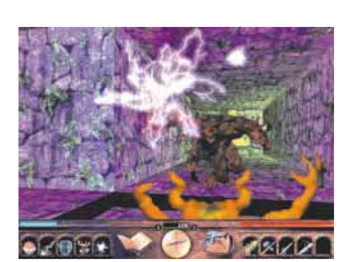
„Wir gehen zurück zu den Wurzeln“, beginnt Luis Castle die Präsentation, „ohne dabei den eingeschlagenen Weg zu verlassen.“ Mit *Lands of Lore 2* versuchte Westwood das Rollenspiel für die breite Masse zugänglich zu machen, konnte sich aber letztlich nicht durchsetzen. *Lands of Lore 3* soll daher mehr auf die Wünsche der „echten Rollenspieler“ eingehen, ohne die Zahlenkolonnen vergangener Tage wieder aufleben zu lassen. Als Sohn von Eric, König Richards Bruder, sind Sie der rechtmäßige Thronfolger in Gladstone. Seit das Draracle, ein übermenschliches Drachenwesen, verschwunden ist, gehen seltsame Dinge im befriedeten Königreich vor sich: Wie aus dem Nichts tauchen plötzlich mysteriöse Portale auf, speien unheimliche Kreaturen aus und verschwinden wieder. Sie fallen einer dieser Überraschungsangriffe fast zum Opfer, verlieren Ihre Seele und können nur mit Hilfe der Fee Dawn überleben. Ihre Seele ist aber zwischen den Portalen gefangen – und sie sollte schnellstens gefunden werden...

Lands of Lore 3 richtet sich ganz klar an die Fans des ersten Teils, viele Locations werden Kennern der Serie daher bekannt vorkommen. Außerdem steht der Aufbau des Charakters wieder mehr im Mittelpunkt. Diesmal spendierte Westwood der Hauptfigur vier Attributswerte, die allerdings wieder durch das Handeln bestimmt werden und nicht über im Vorfeld festgelegte Zahlen. Das gilt übrigens auch für die Charakterklasse: Im Laufe des Spiels können Sie verschiedenen Gilden beitreten, die Ihnen dann die Qualifikation geben, diverse Fähigkeiten und Zaubersprüche zu erwerben. Einen spielerisch interessanten Eindruck hinterläßt die Möglichkeit, zusammen mit einer Art Fee durch die Lande zu ziehen. Diese Geist-ähnlichen Erscheinungen können zum Beispiel aktiv in einen Kampf eingreifen und Sie auf diese Weise beschützen oder aber auch defensiv in Stellung gehen und aus sicherer Entfernung heilen. Grafisch setzt Westwood weiterhin auf Voxel-Technik, die wie bei *Blade Runner* diesmal für die Figuren eingesetzt wird. Die eigentliche Engine wurde noch einmal gründlich überarbeitet und wird nun 3D-Karten von Beginn an und nicht erst über einen Patch unterstützen.

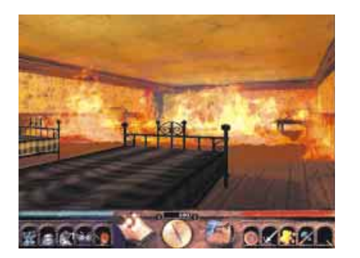
„Wir gehen mit Lands of Lore 3 zurück zu den Wurzeln.“
Luis Castle, Designer

Oliver Menne ■





Dieser Blitzzauber durchläuft den Gang, bis er auf Widerstand trifft.



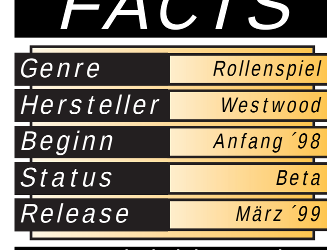
Eine Szene wie aus einem Alfred Hitchcock-Thriller: Das gesamte Haus brennt.

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Westwood
Beginn	Anfang ´98
Status	Beta
Release	März ´99

Vergleichbar mit

Lands of Lore





Vor allem auf die Ausarbeitung der Zaubersprüche wird bei LOL 3 geachtet.

Black & White

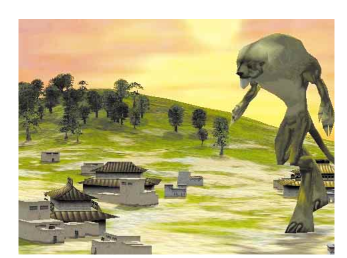
Menschenkenner

Lionhead macht die Schotten dicht: In den nächsten Monaten sollen keine Vertreter der Presse mehr Zugang zu den heiligen Hallen des englischen Entwicklers bekommen. Die Nachricht traf uns wie ein Schock, dennoch machten wir uns schnellstmöglich auf, um den aktuellen Stand der Entwicklung in Augenschein zu nehmen.

Die Story von *Black & White* haben wir Ihnen schon in einer der letzten Ausgaben präsentiert. Daher noch einmal in Kurzform: Als mächtiger Erzmagier stolpern Sie über einen friedlichen Planeten, auf dem alle glücklich und zufrieden sind – bis Sie sich entschließen, hier Ihre neue Heimat zu finden. Was Sie auch tun, Sie werden das natürliche Gleichgewicht außer Kraft setzen und müssen sich mit den Konsequenzen herumschlagen. Aber Sie sind nicht allein, denn gleichzeitig haben sich noch weitere Zauberer niedergelassen. Da Magier zu einer herrschsüchtigen Zunft gehören, entbrennt schnell ein Machtkampf...

Die Tastatur wird verbannt

Schon in der Konzeptionsphase wurde dem Team klar, daß die Tastatur zur Steuerung nicht zur Diskussion steht. „Nicht einmal ergänzend zur Maus macht das wirklich Sinn", erklärt Peter Molyneux. „Wir haben aber noch weiter rationalisiert und zeitgleich die altbackenen Icons über Bord geworfen." Nach Ansicht von Lionhead schränkt die etablierte Menüführung den Spieler eher ein und gibt ihm nicht das Gefühl von Freiheit. Möglich wird dieses System natürlich erst durch das „etwas andere" Spielprinzip. *Black & White* ist eine Art „Godgame", d. h. Sie schlüpfen in die Rolle eines mächtigen, aber dennoch außenstehenden Zauberers, der zwar auf die Menschheit Einfluß nehmen, ihr aber keine direkten Befehle erteilen kann. Alle in diesem Genre bekannten Kommandos werden daher überflüssig. Die Frage ist: Wie spielt sich dann *Black & White*?



Tages- und Nachtzeiten werden bei Black & White natürlich beachtet. Nach dem Stand der Sonne richten sich auch die Schatten.



Mit dem kleinen Kegel rechts neben dem Löwen werden momentan noch die „Reflexe" der Kreaturen getestet.



Mit der Maus bewegen Sie eine Hand über den Bildschirm. Diese Hand ist Dreh- und Angelpunkt des gesamten Spielprinzips, denn mit ihr lassen sich Zaubersprüche ausführen und leichtere Tätigkeiten verrichten – die anstrengende Arbeit wird schließlich von Ihren Untertanen erledigt. Ihr bevorzugter Aufenthaltsort befindet sich daher über den Wolken. Aus dieser erhabenen Position beobachten Sie das Geschehen auf der Erde und zoomen bei Bedarf in Sekundenschnelle zu einem Krisenherd, um tatkräftig einzugreifen. Und dazu brauchen Sie die Hand: Bei *Black & White* werden keine Icons angeklickt, um einer wilden Horde einen Feuerball vor den Latz zu ballern, Sie führen den Zauberspruch einfach mit einer Mausbewegung aus. Wenn Ihr Erzmagier auf die Feuerelemente fixiert ist, so ziehen Sie mit der Maus einen Kreis, um einen Ring aus Feuer entstehen zu lassen – die Größe und Intensität definieren Sie durch die Schnelligkeit und Länge Ihrer Bewegung. Alle weiteren Zaubersprüche basieren auf anderen „Symbolen", die aber ähnlich eingängig sind. So entsteht ein Interface, das nicht nur einfach zu bedienen, sondern auf seine Weise auch revolutionär ist.

Woher kommt die Zauberkraft?

Zaubersprüche ohne Zauberkraft? Das gibt es doch gar nicht. Stimmt, auch bei *Black & White* steht Ihnen nicht unbegrenzt Energie zur Verfügung. Ihre Zauberkraft ist daher vom Glauben der Menschen abhängig. Sobald Sie also die neue Welt betreten, müssen Sie Ihr Volk erst einmal von Ihrer Existenz überzeugen. Wie Sie das anstellen, bleibt dabei Ihnen überlassen. Sie könnten zum Beispiel einen Wald in Brand stecken, um Furcht und Schrecken zu verbreiten. Wer lieber auf der guten Seite steht, wird hingegen seine Unterstützung bei der Verteidigung der Stadt anbieten. Die Gründe, warum ein Volk an Sie glaubt, spielen keine Rolle. Es ist nur wichtig, daß es an Sie glaubt – ob aus Angst oder aus Sympathie, ist unwichtig. Und das ist der Anfang eines Persönlichkeitstests, denn jede Ihrer Entscheidungen wird vom Spiel ausgewertet. Wenn Sie sich vorwiegend liebevoll um Ihre Untertanen kümmern, so nimmt das direkten Einfluß auf das Aussehen Ihres Tempels – er wird hell und leuchtend erstrahlen. Im umgekehrten Fall wird das Gebäude aus einer glänzenden schwarzen Masse bestehen. Die Extreme werden aber laut Peter Molyneux nie richtig erreicht: „Wir hatten mal einen Beta-Tester, der mit Tätowierungen übersät war und einen ziemlich furchterregenden Eindruck machte. Ich dachte, daß er endlich das Ziel erreichen würde, aber in bestimmten Situationen handelte er schließlich doch zu anständig." Das ständige Schwanken zwischen Schwarz und Weiß, zwischen Gut und Böse hat ausschließlich optische Effekte. Egal wo Sie sich auf dieser Skala befinden, es sagt nichts über Ihre spielerischen Qualitäten aus – nur über Ihre Persönlichkeit.
Der Erfolg läßt sich eher an der Stärke Ihrer Kreatur messen, die Sie im Laufe des Spiels aufziehen und dressieren müssen. Diese Kreatur kann alles mögliche sein, zum Beispiel ein Affe, Geier, Löwe, Adler oder sogar ein Schwein. Die Auswahl unterliegt Ihrer Willkür. Haben Sie ein Tier gefunden, das Ihren Wünschen entspricht, so sollten Sie schleunigst mit der Erziehung beginnen – die Kreatur weiß nämlich gar nichts. Folgendes Beispiel: Ihr Wesen hat Hunger und verspeist erst einmal die Hälfte des nahegelegenen Waldes. Das ist so weit in Ordnung, aber die Bevölkerung könnte wenig begeistert sein, weil sie dort normalerweise das Holz für die kalten Winterabende rodet. Vielleicht steht sogar die Existenz eines Holzfällers oder Schreiners auf dem Spiel. Damit ist nicht nur Ihr Ansehen – was ja prinzipiell keine Rolle spielt – in Gefahr, sondern vielmehr die Größe Ihres Volkes und damit auch Ihre Zauberkraft. Noch schlimmer: Die Kreatur hat unheimlich Appetit auf saftiges Menschenfleisch und verschlingt in ihrem Heißhunger ein halbes Dutzend Ihrer Anhänger – was tun? Ganz einfach, Sie verpassen dem Wesen eine gehörige Tracht Prügel oder lassen den einen oder anderen Blitz vom Himmel fahren. Der gewünschte Lerneffekt stellt sich sehr schnell ein.
Auf die gleiche Weise können Sie durchblicken lassen, wen Sie als Freund und Feind einstufen und was bei einer Konfrontation zu tun ist. Dieses System wird viele an *Dungeon Keeper* erinnern, allerdings geht *Black & White* gleich mehrere Schritte weiter und versucht die Wesen so zu simulieren, wie es von *Creatures 2* gemacht wird.
Dadurch ergibt sich ein sehr spannender Spielverlauf, denn es müssen keine Gebäude errichtet oder Einheiten produziert werden – alles konzentriert sich auf die Ausbildung der Kreatur. Das Lebewesen wird, bei anständiger Behandlung, nicht nur intellektuell, sondern auch in puncto Größe wachsen. Schon bald überragt es die Menschen, dann die höchsten Gebäude und später sogar die dichte Wolkendecke. Das macht sie zu gefährlichen Kampfmaschinen, die sich gegen die Kreaturen der anderen Zauberer erbitterte Gefechte liefern. Ein passender Vergleich ist wohl der Klassiker des japanischen Kinos, *King Kong gegen Godzilla*, in dem sich die beiden Giganten ohne Rücksicht auf die Umgebung bis aufs Letzte bekämpfen. Bei

Rechts sehen Sie eine gerenderte Studie, so wie links sieht der Löwe momentan im Spiel aus. Lionhead will das Unmögliche möglich machen und auch im Spiel die Qualität der gerenderten Vorlage erreichen.



Dieser Affe wurde von seinem Schöpfer dazu erzogen, feindliche Siedlungen anzugreifen. Die Bevölkerung flüchtet panisch in die umliegenden Wälder.



Diese Kreatur war einst ein Löwe. Die dunkle Hautfarbe deutet darauf hin, daß sein Herr und Gebieter eher über niederträchtige Charaktereigenschaften verfügt.



Alle Menschen verfügen über ein Eigenleben, das über mehrere hundert Attribute definiert wird.

Die Kreaturen sehen schon jetzt atemberaubend aus, sollen aber noch deutlich aufgepeppt werden.

Die Menschen errichten verschiedene Gebäude, zum Beispiel Tempelanlagen und andere Kultstätten.

Der unglaubliche Detailgrad läßt sich nur aus der Nähe richtig beurteilen. Die Vegetation ist ein gutes Beispiel hierfür.

Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein: Obwohl die Kamera noch weiter nach oben gezogen werden kann, läßt sich die Bevölkerung schon in dieser Zoomstufe kaum noch erkennen.

Black & White fliegen aber nicht nur die Fäuste und hagelt es Fußtritte, auch eine gewisse Portion Magie läßt sich den Kreaturen beibringen. Dazu befehlen Sie Ihrem Volk, neben Ihnen auch Ihre Schöpfung zu verehren. Dadurch verringert sich zwar Ihre eigene Macht, die Kreatur wird aber umso stärker.

Das Wesen hat jetzt die nötige Energie, aber wie kann es zaubern? Ebenfalls durch Erziehung! Sie führen zum Beispiel über seinem Kopf einen Feuerball aus, indem Sie die Maus schnell von einer Ecke in die andere ziehen. Die Kreatur wird aufmerksam. Sie wiederholen den Vorgang und mit viel Glück werden Sie von Ihrem Wesen nachgeahmt. Der Spruch klappt vielleicht nicht auf Anhieb, aber nach einigen Versuchen fliegen die Funken.

Das gesamte Spielprinzip ist stark Multiplayer-orientiert, vor allem das Internet hat es Peter Molyneux angetan: „Wie bei *Diablo* wird man seine Figur aufpäppeln können und mit ihr Schlachten gegen andere Mitspieler austragen. Alle Veränderungen, wie zum Beispiel Narben oder eine abgeschlagene Hand, werden für alle Zeiten zu sehen sein – wenn sich die Kreatur eine Verletzung in seiner Kindheit zugezogen hat, wird sie auch noch im hohen Alter erkennbar sein."

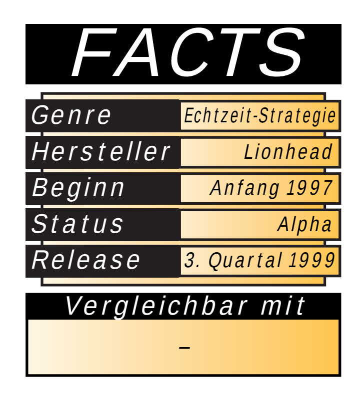
Obwohl Lionhead einzigartige Möglichkeiten für den Multiplayer-Modus bieten soll, liegt der Fokus dennoch auf der Singleplayer-Variante. „Das Internet wird auch für Spiele-Entwickler immer wichtiger, jedoch spielt die Masse immer noch alleine gegen den Computer. Deshalb legen wir auch so viel Wert auf die Intelligenz der vom Rechner gesteuerten Zauberer", ergänzt Molyneux.

Grenzenlose Grafik

Die Grafik wirkt schon jetzt außerirdisch und läßt sich nur schwer in Worte kleiden. Vor allem die Aussage von Peter Molyneux, daß der eigene Qualitätsanspruch gerade einmal zu 30 Prozent erfüllt ist, sorgt für Verwunderung und Stirnrunzeln. 30 Prozent? Was will uns Lionhead denn im Mai präsentieren? Was es momentan zu sehen gibt, läßt sich schon jetzt als wegweisend für das Genre beschreiben. Bei *Black & White* kann stufenlos gezoomt werden, die Umgebung läßt sich rotieren – und das alles bei hervorragender Qualität in irrer Geschwindigkeit. Die Landschaften erwecken den Eindruck, als wären sie mit einem professionellen Render-Programm tagelang berechnet worden – tatsächlich wird sie aber in Echtzeit berechnet, um Deformationen möglich zu machen. Allein in die Animation der Hand hat Lionhead eine Menge Zeit investiert, das Resultat ist atemberaubend. Besonders beeindruckend sind aber die Kreaturen, die ständig größer werden und ihre generelle Optik abhängig von der Spielweise verändern. Das Ganze ist schwieriger, als es sich anhört, denn schließlich dürfen bei allen Morphing-Effekten die Animationen immer noch stimmen – und das stellt andere Entwickler schon bei einem einzelnen Charakter, der sich nicht verändert, vor große Probleme.

Momentan will Lionhead die Presse erst einmal aus den Büroräumen verbannen und konzentriert an der weiteren Entwicklung arbeiten. Erst in drei bis vier Monaten soll die Informationspolitik wieder offener gestaltet werden – und dann will man die Spielewelt mit einer echten Sensation überraschen.

Oliver Menne ■



FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Lionhead
Beginn	Anfang 1997
Status	Alpha
Release	3. Quartal 1999

Vergleichbar mit

–

Codemasters Colin McRae Rally entzückte die Fans anspruchsvoller Rennsimulationen mit einem herausragenden Gameplay und bot damit Spaß pur. Allerdings war die Grafik schon damals nicht das Gelbe vom Ei. Demgegenüber setzt Ubi Softs langerwarteter Rallye-Titel auf besonders realistische Darstellung. Um aber einen Spitzenplatz belegen zu können, muß Rally Championship 99 ein bißchen mehr bieten als nahezu perfekt simulierte Straßengräben und photorealistische Feldwege.



Rally Championship 99

Auf richtigem Kurs

Wie wir bereits in unserem Special in Ausgabe 11/98 berichteten, hat *Rally Championship 99* (= *Rally99*) das Zeug dazu, neue Rekorde aufzustellen. Zumindest grafisch kann keine andere Rennsimulation der letzten zwölf Monate einen ähnlich vielversprechenden Ansatz bieten. Dies liegt zum einen daran, daß die Mitarbeiter bei Magnetic Fields in den vergangenen Jahren reichlich Erfahrung sammeln konnten; sowohl das relativ unbekannte *Network Q RAC Rally Championship* als auch der *Rally99*-Vorgänger *International Rally Championship* bestachen durch eine vergleichsweise hübsche Optik. Zum anderen hat das Entwicklerteam den Ehrgeiz, der Öffentlichkeit schon im Frühjahr 1999 eine wegweisende Engine zu präsentieren. Chef-Programmierer Shaun Summers setzt alles daran, daß die Rennstrecken am Ende so wirklichkeitsgetreu wie möglich aussehen. In einem Interview wies er auf einige besondere Probleme beim Textur-Design hin: „Es ist sehr schwierig, die verschiedenen organischen Elemente wie Steine oder Felsen zu gestalten." Doch er und seine Mitarbeiter sehen gerade dies als eine Herausforderung, der sie sich mit viel Hingabe und Liebe zum Detail widmen.

Bei so viel Wirklichkeitsnähe möchte man am liebsten anhalten und sich die Straßensperre aus der Nähe besehen - die Grafik ist fast fotorealistisch.

Fingerspitzengefühl

Bei *Colin McRae Rally* konnte man den Eindruck gewinnen, die Entwickler hätten sich gedacht: „Die Landschaft ist eh nur Kulisse, konzentrieren wir uns auf die Fahrbahn." Natürlich spielen vorrangig Strecken-Design und Steuerung herausragende Rollen in jeder Rallye-Simulation, doch zunehmend wichtiger wird die gesamte Umgebungsgrafik. Diese sorgt erst für die richtige Atmosphäre, denn die Fahrphysik kann noch so überragend sein: Rast man nur durch braune Kanäle mit ein paar bunten Sprites an beiden Seiten, dann verliert man bald die Lust, seinen Streckenrekord immer weiter zu verbessern.

> *„Es wäre nett, die Nummer 1 zu sein."*
> **Shaun Southern**

Da uns bislang keine spielbare Version von *Rally99* vorliegt, können wir zum jetzigen Zeitpunkt noch keine Aussagen über Fahrverhalten und Gameplay machen. Die Grafik hingegen kann schon ziemlich präzise beurteilt werden. Die Entwickler haben bereits den



Der Soundtrack ist bislang noch nicht verfügbar. Dafür steht bereits eine 3D-Unterstützung für die Musik fest. Die Sound-Effekte können sich auch hören lassen.



Das Multi-Texturing sorgt dafür, daß man sich erstaunt die Augen reibt und fragt: „Ist das ein Video oder programmiert?“

größten Teil der Strecken fertiggestellt und in den folgenden Monaten werden sie sich hauptsächlich darum kümmern, die verschiedenen Objekte in die Landschaft einzufügen. Am wichtigsten ist sicherlich, die Wagen zum Rollen zu bringen. Summers äußerte in einem Interview, daß er besonderes Augenmerk auf die Bodenhaftung legen wolle. Dies ist besonders erfreulich, denn ältere Simulationen wie *Bleifuß* krankten daran, daß die Fahrzeuge über die Strecke zu schweben schienen. Natürlich wird der Spieler auch in *Rally99* zwischen unterschiedlichen Kamera-Perspektiven wechseln können. Zur Auswahl stehen etwa Ansichten, bei denen entweder der gesamte Wagen, das Cockpit, die Motorhaube oder bloß die Rennstrecke zu sehen sind.

Sauwetter

Doch was ist denn eigentlich das Besondere an der neuen Engine? Zunächst einmal wurden Video-Dateien von originalen Rennstrecken eingescannt, damit die Programmierer möglichst realistische Vorlagen für das Strecken-Design nutzen konnten. Nachdem das Grundgerüst erstellt war, sorgten sie dafür, daß die Begrenzungen an vielen Stellen der Strecke unterbrochen wurden. Dort dürfen die Wagen die Fahrbahn verlassen und über angrenzende Wiesen hoppeln. Dieses Feature ist neu in



Über das Fahrfeeling können wir zu diesem Zeitpunkt noch keine Aussagen machen. Allerdings verfügen die einzelnen Fahrzeuge wohl über eine gute Bodenhaftung.

einer Rally-Simulation und erhöht enorm die Wirklichkeitsnähe des Spiels. Weiterhin findet man keine eintönig wirkenden Flächen seitlich der Fahrbahn, sondern matschige Gräben, Kies oder Gestrüpp. Deutliche Unebenheiten auf den Oberflächen und realistische Farbverläufe erhöhen die Lust, während der Fahrt auch mal nach links und rechts aus dem Fenster zu schauen und sich am Anblick der Landschaft zu erfreuen. Doch auch die Bodenbeschaffenheit ist bemerkenswert. Die Entwickler sind sehr stolz auf ihr Multi-Texturing an den Rändern des Straßenbelags. Hier wurde neben einer Asphalt-Textur noch eine Textur für Grasbewuchs und eine dritte für Schotter verwendet. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Täuschend echt überwuchern hier und da verschiedene Unkräuter den Asphalt, der zudem an einigen Stellen mit Schotter bedeckt ist. In den Winterlevels sind es schmutzige Schneehäufchen,

MAGNETIC FIELDS

Bereits im Jahre 1982 begann das kleine britische Entwicklerteam von Mr. Chip Software mit der Programmierung von Titeln für Commodore-Rechner und den C64. Nach einer kreativen Pause von einigen Jahren begannen die Entwickler, unter dem Namen Magnetic Fields Rennspiele für den Amiga und den Atari ST herzustellen, die in Gremlins Lotus-Serie erschienen. Erst 1995 konnte mit *Network Q RAC Rally Championship* der erste PC-Titel vorgestellt werden. Dieser wurde bereits von Europress vertrieben und bescherte Magnetic Fields einige Aufmerksamkeit. Ebenso konnte der Nachfolger *International Rally Championship* die Spielewelt mit überzeugender Grafik und aufregendem Renn-Feeling begeistern. Für das jüngste Projekt *Rally99* wurde nicht nur das Team deutlich erweitert, sondern die Firma siedelte auch in den aufstrebenden Technologiepark im nordenglischen Chester über.





An einigen Stellen wirken die Konturen noch etwas unscharf. Bei Tempo 140 trägt allerdings gerade dieses Manko dazu bei, daß man sich in ein echtes Rennen versetzt fühlt.



Im Gegensatz zu Colin McRae Rally wirken auch die Hintergründe sehr wirklichkeitsnah.

Häufig fehlen Seitenbegrenzungen. Dies ermöglicht es, die Rennstrecke zu verlassen und querfeldein zu fahren.

Die Wagen hinterlassen Reifenspuren im Schnee. Natürlich spritzt auch Schneematsch auf die Windschutzscheibe, wenn Sie mit 120 Sachen über die Waldstrecke brettern.



Bislang haben es die Entwickler noch nicht geschafft, Bodennebel überzeugend darzustellen.



36 Strecken mit einer Gesamtlänge von über 600 Kilometern erwarten den Spieler. Die längste bringt es auf über 30 km.



In einem Interview erklärte Shaun Summers auf die Frage nach der Zukunft von Rally99 mit gerechtfertigtem Optimismus: „Es wäre nett, die Nummer 1 zu sein."

RALLY RACING VS. RALLY99

Mit der Fertigstellung von *International Rally Racing* erregte der bis dato vernachlässigte Rallye-Sport auch auf dem PC mehr Aufmerksamkeit. Der Titel bot neben rasantem Gameplay eine für damalige Verhältnisse (Herbst 1997) brillante Grafik. Für den Nachfolger wurde die Engine vollkommen überarbeitet. Grundlegende Verbesserungen kann man bereits jetzt deutlich erkennen.

Hintergrund



Nebelwände und Pixelwolken sind kein schöner Anblick. Bei Colin McRae Rally gab es wenigstens noch unscharfe Bilder.



Zwar können die Hintergründe nicht völlig mit der näheren Umgebung mithalten, sehen aber doch verdammt gut aus.

Umgebung



1997 war die IRR-Grafik Standard. Einige bewegte Objekte am Straßenrand sorgten bereits damals für Auflockerung.



Die sagenhafte Umgebungsgrafik erlaubt Abkürzungen durchs Feld und bietet viel optische Abwechslung.

Fahrzeuge



Die Wagen wirkten in Colin McRae Rally etwas kantiger, hatten aber auch überzeugendere Spiegel-Effekte zu bieten.



In völlig überarbeitetem Design erscheinen die insgesamt zehn verschiedenen Wagen. Störende Kanten sucht man vergeblich.

die sich am Seitenrand befinden. Auf der Fahrbahn selbst kann man die Reifenspuren im Schlamm erkennen. Natürlich wird es wie bei *Colin McRae Rally* gewohnte Effekte wie aufwirbelnden Staub oder Matschspritzer auf der Windschutzscheibe geben. Einige Nachtstrecken sowie mehrere Kurse, bei denen sich die Lichtverhältnisse im Verlauf des Rennens ändern werden, sind bereits geplant. Natürlich sind die Entwickler besonders scharf darauf, wirkungsvolle Extras wie Nieselregen oder Schnee einzubauen. Ein brillanter Effekt sorgte bereits bei der jüngsten Präsentation für Begeisterung: Beginnt es zu regnen, so sind nicht nur die Regentropfen in überzeugender Weise auf der Windschutzscheibe zu sehen, sondern die Scheibenwischer sorgen auch rasch wieder für freie Sicht. Allerdings können die Wischblätter bei derben Crashs soweit beschädigt werden, daß sie nicht mehr funktionieren. Natürlich sind auch Vollcrashs möglich, bei denen im Einzelspieler-Modus das Rennen automatisch abgebrochen wird.



Die überragend gestalteten Landschaften basieren auf eingescannten Videovorlagen.

Opel Astra

Neben den bereits vorhandenen grafischen Leckerbissen sind viele weitere Features geplant. So sollen gelegentlich statt starrer Sprites animierte Hintergründe, beispielsweise applaudierende Zuschauer, eingefügt werden; Ähnliches war ja bereits im Vorgänger gut gelungen. Natürlich soll auch für ausreichend Abwechslung gesorgt werden: Neben Waldkursen wird es Pisten geben, auf denen Sie durch malerische nordenglische Hügellandschaften brausen können. Eine Strecke befindet sich auf der Isle of Man und eine weitere führt an kleineren Ortschaften und Einzelgehöften vorbei. Sämtliche 36 Levels sind Strecken nachgeahmt, die sich tatsächlich irgendwo auf den britischen Inseln befinden. Deren Länge variiert zwischen 3,5 Kilometern für den Testkurs bis zu etwa 30 Kilometern und umfaßt insgesamt etwa 600 Kilometer. Systemprogrammierer Danny Hartley schätzt die Dauer, um alle Strecken im Höchsttempo abzufahren, auf mindestens zwei Stunden. Zur Auswahl stehen zehn Fahrzeuge, darunter wendige Flitzer wie Mitsubishi Lancer, Renault Megane und Opel Astra. Zum Mehrspieler-Modus konnte hingegen noch keiner der Verantwortlichen bei Magnetic Fields Auskunft geben. Über das Netzwerk werden vermutlich bis zu acht Spieler teilnehmen können. Selbstredend wird auch eine Unterstützung für Force Feedback-Joysticks implementiert werden, denn auf dieses Feature kann eine gute Simulation mittlerweile kaum noch verzichten. Genausowenig soll ein Arcade-Modus fehlen, doch im Herzen bleibt *Rally99* eine waschechte Meisterschaftssimulation.

Peter Kusenberg ■

FACTS

Genre	Rennsimulation
Hersteller	Ubi Soft
Beginn	April ´98
Status	Alpha
Release	April ´99

Vergleichbar mit

Colin McRae Rally

Urban Chaos

Strange Days

Wir befinden uns an der Rückseite einer typischen Lagerhalle im englischen Guildford. Das Gebäude wirkt leblos und kalt – allerdings nur von außen, denn im zweiten Stock hat Mucky Foot vor anderthalb Jahren seine Zelte aufgeschlagen. Den ehemaligen Arbeitgeber Bullfrog stets in Sichtweite, will das neu zusammengewürfelte Team hier in den nächsten Monaten eines der atemberaubendsten Actionspiele aller Zeiten erschaffen. Wir durften einen ersten Blick auf Urban Chaos werfen.

Der Name Mucky Foot hört sich hierzulande schon reichlich skurril an, in England scheint er aber allerorten für grinsende Gesichter gesorgt zu haben. Fin McGechie hat sich daher eine Erklärung zurechtgelegt: „Wir saßen eines Abends in unserer Stammkneipe und dachten angestrengt über einen Namen nach. Alle Vorschläge, egal ob es sich um lustige oder ernsthafte Namen handelte, wurden aber wieder verworfen. Als wir uns am nächsten Tag von den Strapazen der Nacht erholten, schauten wir uns *Asterix erobert Amerika* an. Und da war plötzlich der Name! Mucky Foot, ein Stamm verrückter Indianer!" Momentan arbeiten bei Mucky Foot sieben Programmierer und Grafiker am ersten Projekt *Urban Chaos*, ein zweiter Titel soll in den nächsten Wochen angekündigt werden. Trotzdem soll es – nach dem Willen der Firmengründer – bei einem kleinen Team bleiben, um die Kreativität zu fördern und den lästigen administrativen Aufwand einzudämmen.

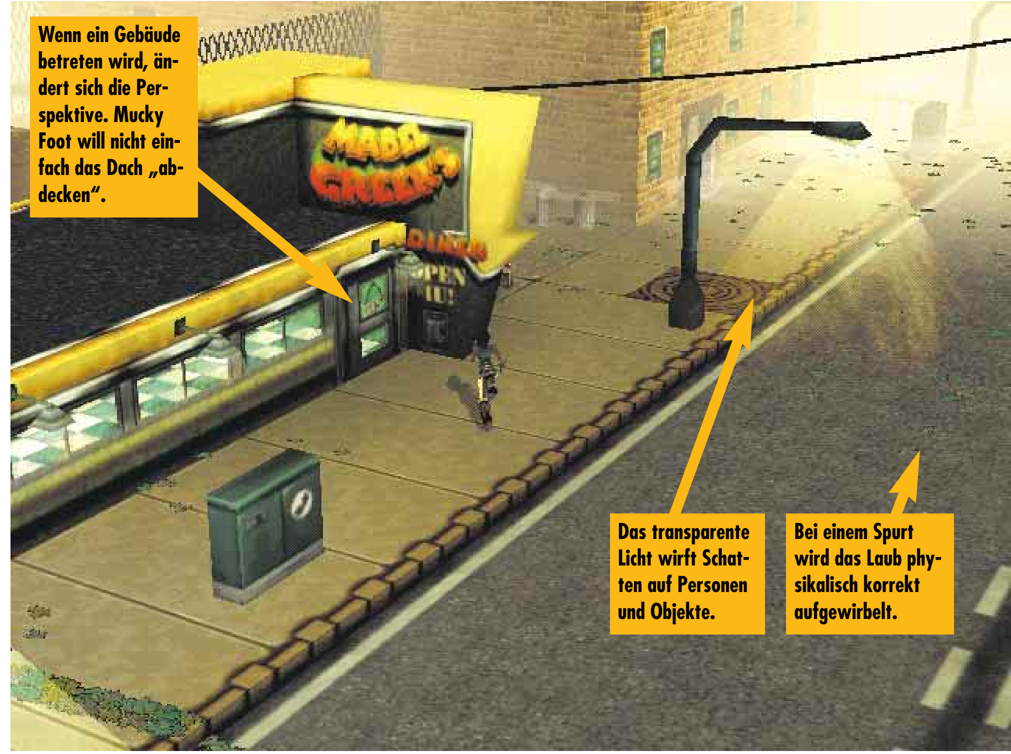
Düstere Zukunft

Bleiben wir aber bei *Urban Chaos*. Mit wenigen Worten läßt sich das Spiel wohl am besten als *„Little Big Adventure* meets *Blade Runner*" beschreiben. Die Geschichte zeichnet eine düstere Zukunftsvision: Wir befinden uns wenige Wochen vor dem Wechsel ins nächste Jahrtausend. Anarchie und Chaos erfüllen die Straßen mit Haß und Gewalt. Die Saat des Bösen scheint aufzugehen, Aufstände gehören zum Alltag. Der Niedergang der Gesellschaft ist aber nicht mehr als ein Vorbote für das drohende Armageddon. Die Ankunft des Bösen soll bevorstehen, doch die breite Masse verspottet dieses Gerücht als Ammenmärchen. „Zu Beginn des



Im Endzeit-Szenario von Urban Chaos sind die meisten Gegenden recht heruntergekommen, Müll liegt auf der Straße.

Spiels lassen sich Fiktion und Realität nur schwer voneinander unterscheiden", meint Mike Diskett. „Irgendwann wird aber für jeden offensichtlich, daß hinter dem Gerede mehr als nur ein Funken Wahrheit steckt. Wir lassen ein furchtbares Wesen, eine Art Antichrist, auf die Menschheit los. Der Spieler scheint den teuflischen Kreaturen zunächst hilflos ausgeliefert zu sein. Wenn er sich aber auf seine menschlichen Fähigkeiten besinnt, hat er dennoch eine Chance", grinst Diskett abschließend und erläutert, daß weitere Details noch strengster Geheimhaltung unterliegen.

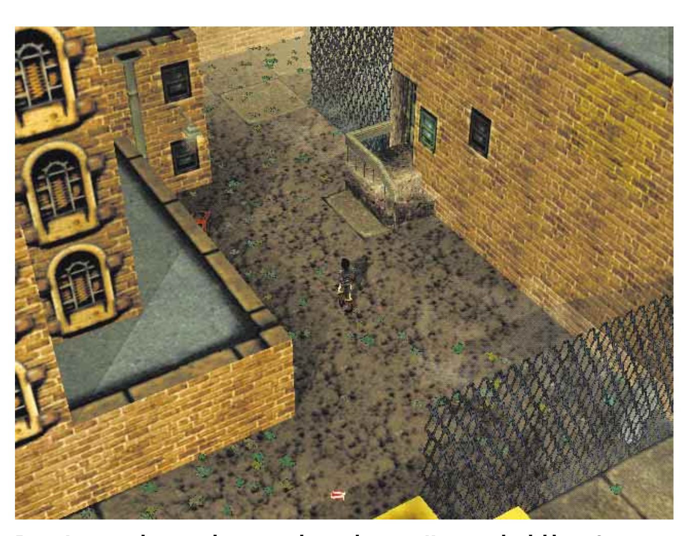


Einsteigerfreundlich

Urban Chaos spielt sich in etwa wie *Little Big Adventure.* Sie steuern entweder Darci, die weniger mit roher Gewalt als vielmehr mit Köpfchen ihre Aufgaben löst, oder Roper, der als männliches Pendant lieber die Fäuste sprechen läßt. Mucky Foot spekuliert darauf, daß *Urban Chaos* vornehmlich über Tastatur gespielt wird, eine Unterstützung für Gamepads und Joysticks wird es aber dennoch geben.
Sie bewegen Ihren Charakter mit den Cursortasten über den Bildschirm, alle anderen Fähigkeiten lassen sich mit wenigen Kommandos ausführen. Sowohl Darci als auch Roper können schleichen, gehen, laufen, springen und klettern – das übliche Repertoire eines Actionhelden. Die speziellen Fertigkeiten sorgen jedoch für ein erfrischend anderes Gameplay. So kann sich Darci zum Beispiel auf leisen Sohlen an ihre Gegner heranpirschen, um sie dann mit einem flotten Würgegriff lautlos auszuschalten. Mit dem knallharten Roper kann hingegen schon eher auf Konfrontationskurs gegangen werden. Er ist in der Lage, wesentlich mehr einzustecken, und er kann noch besser austeilen – dafür steht es mit seiner Zielgenauigkeit nicht zum Besten. Bei den ausgeklügelten Waffen, die in *Urban Chaos* gefunden werden können, ist das durchaus ein Nachteil. Kein Wunder, daß Mike Diskett das Spiel am liebsten mit der attraktiven Heldin präsentiert: „Sie gefällt mir aufgrund ihrer Eleganz und Schnelligkeit einfach besser. Außerdem sind wir mit der Animation von Roper noch nicht zufrieden."
Da sich die Gegner an entscheidenden Stellen stets in der Überzahl befinden, muß bei *Urban Chaos* durchaus der Kopf eingeschaltet werden. Es muß genau analysiert werden, wie der Weg zum Ziel schnell und unauffällig überwunden werden kann. Notfalls geht das natürlich auch mit roher Gewalt, nur alarmiert das auch die Wachposten, die sonst keinen Wind von der Mission bekommen hätten. Manchmal bleibt aber keine andere Wahl – und für diesen Fall hat sich Mucky Foot ein weiteres Gimmick einfallen lassen. In *Urban Chaos* hat der Spieler die Möglichkeit, sich hinter das Steuer eines Fahrzeugs zu klemmen, um zum Beispiel eine Straßensperre zu durchbrechen. Die Wagen verfügen über eine realistische Physik in Bezug auf Radaufhängung und Fahrverhalten, dennoch handelt es sich natürlich nicht um ein Rennspiel. Bei unserem Besuch zeigte uns Mike Diskett außerdem einen Helikopter, der mit eingeschaltetem Suchscheinwerfer über der Heldin schwebte und ihr auf Schritt und Tritt folgte. „Wie wir dieses Feature einsetzen, müssen wir uns noch überlegen. Vielleicht wird er Darci oder Roper unterstützen, um einen flüchtenden Gegner aufzuspüren. Andererseits wäre eine Treibjagd auf den Spieler durch die engen Gassen der Stadt auch eine reizvolle Sache", so Mike Diskett.
Das Kampfsystem ist relativ simpel. Bei der Entwicklung wurde sehr viel Wert auf eine einfache Bedienung gelegt, die Einsteiger nicht überfor-



Nebel taucht nur dort auf, wo er auch sinnvoll - zum Beispiel in dieser Hafengegend. Er wird nicht eingesetzt, um Performance-Probleme auszugleichen.



Einige Locations lassen sich nur erreichen, indem man Umwege durch kleine Gassen läuft. Außerdem kann man sich auch als Fassadenkletterer versuchen.

AUS DER TALENTSCHMIEDE BULLFROG: MUCKY FOOT



Mucky Foot wurde im Frühjahr 1997 gegründet. Bereits im September waren die ersten Verträge unter Dach und Fach, denn Eidos Interactive war von der originellen Idee auf Anhieb begeistert. Das Team, das hinter dem ehrgeizigen Projekt steckt, setzt sich aus hochkarätigen Programmierern und Künstlern zusammen.

Mucky Foot besteht zur Zeit nur aus 13 Mitarbeitern. Das kleine Team will aber auch in Zukunft nicht wesentlich expandieren.

Mike Diskett...



Mike Diskett ist Produzent und kümmert sich um das Management.

Mike Diskett (27) ist in der Branche nicht unbekannt. Schon in jungen Jahren entwickelte er Spiele, den Anfang machte er 1984 mit einem Commodore VC20. Später studierte er Informatik an der Universität von Staffordshire und programmierte während seiner Zeit beim Militär elektronische Displays für das Verteidigungsministerium. Trotzdem: Die Faszination Computerspiele blieb erhalten und so bekam er schließlich – über einen Wettbewerb – einen Vertrag bei Bullfrog. Diskett setzte *Syndicate* und *Theme Park* für den Amiga um und arbeitete 1996 als Projektleiter für *Syndicate Wars*. Kurze Zeit nachdem Peter Molyneux Bullfrog verlassen hatte, entschied er sich für den gleichen Schritt und machte sich mit Mucky Foot selbständig.

Fin McGechie...



Fin McGechie ist Grafiker und Produzent in Personalunion.

Fin McGechie stammt aus der gleichen Schule wie die meisten Mitarbeiter bei Mucky Foot. Als Grafiker zeichnete er bei Bullfrog für *Populous 2*, *Syndicate*, *Theme Park* und *Magic Carpet* verantwortlich – und das meistens nicht nur für ein System, sondern gleichzeitig für PC, Macintosh und diverse Konsolen. Aufgrund seiner vorbildlichen Arbeit wurde er schnell zum Konzeptzeichner und Autor befördert – sein letztes Projekt *Indestructibles* wurde aber für unbestimmte Zeit auf Eis gelegt. Das war wohl auch der ausschlaggebende Grund dafür, daß sich McGechie seinen ehemaligen Kollegen anschloß und nun versucht, seine Ideen endlich zu verwirklichen.

Guy Simmons

...war bei Bullfrog Produzent für *Creation*, das nach einiger Zeit eingestellt wurde, obwohl die Resonanz der Presse überwältigend war. Wenig später verließ er das Unternehmen und arbeitet nun mit seinen alten Kumpanen bei Mucky Foot.

Gary Carr

...begann als Grafiker für *Barbarian*, war bei Bullfrog Chefgrafiker für *Populous 2* und *Powermonger* und arbeitete bei den Bitmap Brothers an *Chaos Engine 2*, bevor er wieder bei Bullfrog landete und für *Theme Hospital* den Zeichenstift schwang.

Stuart Black

...tüftelte bei Bullfrog an Titeln aus der jüngeren Vergangenheit, unter anderem an *Dungeon Keeper*, *Theme Hospital*, *Gene Wars* und *Populous 3*. Bei Argonaut Software zeichnete er zuvor die Grafiken für *Incubus* und *Alien Odyssey*.

Mark Adami

...ist einer der wenigen „studierten" Programmierer bei Mucky Foot. Sein Herz schlägt für technologische Kniffe, bei Bullfrog programmierte er einige der Effekte, die später in *Magic Carpet 2* und *Syndicate Wars* zu sehen waren.

dert und Profis nicht gelangweilt einschlafen läßt. Gerade für den Nahkampf klingt das Konzept sehr interessant: Für Fuß- und Faustschläge stehen lediglich zwei Tasten zur Verfügung, dennoch gibt es zwei Wege zum Erfolg. Entweder man schlägt blindlings auf sein Gegenüber ein oder man versucht mittels „Kombinationen" (bei Kampfsportspielen auch „Combos" genannt) den Gegner gar nicht erst zum Zug kommen zu lassen. Auf diese Weise stehen bis zu 20 verschiedene Schlagmöglichkeiten zur Verfügung, die immer ein wenig anders aussehen. Auf diese Weise kommt es nicht zu eintönigen Wiederholungen, die beispielsweise *Fighting Force* zum Verhängnis geworden sind.

Mit diesen Editoren werden von den Künstlern und Designern die Animationen (links) und die Levels (rechts) erstellt.

Grafik und Effekte

Die Grafik geizt nicht mit Effekten. Mucky Foot hält sich zwar momentan noch bedeckt und gibt nur wenige Bilder an die Öffentlichkeit, wir hatten jedoch bei unserem Besuch die Möglichkeit, *Urban Chaos*



Der Weg zum Ziel dieser Mission führt über die Dächer der Stadt. Hier oben ist man vor Angriffen meist sicher.



Viele Straßen werden nur durch eine Laterne beleuchtet. Hier können sich in den dunklen Ecken Ihre Widersacher verstecken und Sie mit hinterhältigen Attacken überraschen.



Eine Sackgasse: Bei aller Hektik, die ab und zu aufkommt, sollte man sich nie in eine solche ausweglose Situation manövrieren.

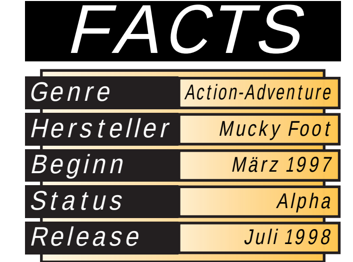
genauer unter die Lupe zu nehmen. Betrachten wir zum Beispiel die Witterungsverhältnisse: Wenn Sie mit Ihrem Charakter in eine Pfütze laufen, so sehen Sie ein Spiegelbild, das zunächst verschwommen dargestellt wird – sobald sich die Wasseroberfläche aber beruhigt, wird auch das Bild klarer.
Ob Wasser, Schlamm oder Schnee, alle Charaktere hinterlassen Spuren, die bei strömendem Regen natürlich sofort, bei Trockenheit erst nach einiger Zeit wieder verschwinden. Das ist nicht nur ein sehenswerter Effekt, sondern hilft auch bei der Verfolgung flüchtender Widersacher.
Besonders stolz sind die Entwickler jedoch auf einen Bestandteil der Engine, der es erlaubt, beliebig viele Kisten oder Fässer auf- und nebeneinander zu stapeln. Der Clou: Sobald eines der unteren Objekte bewegt wird, bricht das ganze Konstrukt wie ein Kartenhaus zusammen. Mucky Foot legt sehr viel Wert auf eine korrekte Physik. Das gilt aber nicht nur für die Fahrzeuge und Objekte, die bewegt werden können, sondern sogar für Blätter und Dosen. Wenn Sie mit Ihrem Charakter durch dichtes Laub spurten, so wird das Aufwirbeln jedes einzelnen Blatts berechnet und simuliert – und vielleicht treten Sie dabei sogar auf eine leere Dose, die vorher nicht zu sehen war und jetzt im hohen Bogen durch die Luft fliegt. „Eine realistische Darstellung der Umgebung hat nichts mit einer Simulation zu tun. Wir entwickeln immer noch ein Action-Adventure. Aber: Ein gewisser Grad an Realismus erhöht die Glaubwürdigkeit einer Spielwelt, schließlich wird man mit solchen Details auch im echten Leben ständig konfrontiert und man weiß, wie aufgewirbelte Blätter auszusehen haben", ergänzt Mike Diskett und schließt sich mit dieser Meinung vielen bekannten und erfolgreichen Produzenten an. Daß Holz und Papier bei Explosionen oder dem unvorsichtigen Einsatz eines Flammenwerfers in Brand gesteckt werden können, scheint da schon eine Selbstverständlichkeit – auch wenn Mucky Foot nicht wagt, das Konzept bis zur letzten Konsequenz fortzuführen: „Wir werden die Städte so gestalten, daß kein flammendes Inferno entstehen kann. Ab einem gewissen Punkt ist Schluß, weil zum Beispiel ein breiter Highway dem Flächenbrand in die Quere kommt. Wir wollen ja kein Armageddon!"

Diese Helden sollen das Böse zurückdrängen. Sie schlüpfen entweder in die Rolle der gelenkigen Darci oder des Raufbolds Roper. Beide haben spezielle Fähigkeiten.

Release im Herbst

Mucky Foot kann einigermaßen beruhigt in die Zukunft schauen. Der geplante Veröffentlichungstermin wurde sowieso versäumt, jetzt können sich die Engländer bis zum Juli Zeit lassen. „Wir wollen noch kein definitives Datum nennen, aber wenn wir im Juli nur noch ein paar Details verändern müssen, dann sollte eine Veröffentlichung im September realistisch sein."
Wir sind jedenfalls gespannt und werden die weitere Entwicklung dieses vielversprechenden Titels beobachten. *Urban Chaos* hat das Potential, einer der Verkaufsrenner im nächsten Jahr zu werden.

Oliver Menne ■



FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Mucky Foot
Beginn	März 1997
Status	Alpha
Release	Juli 1998

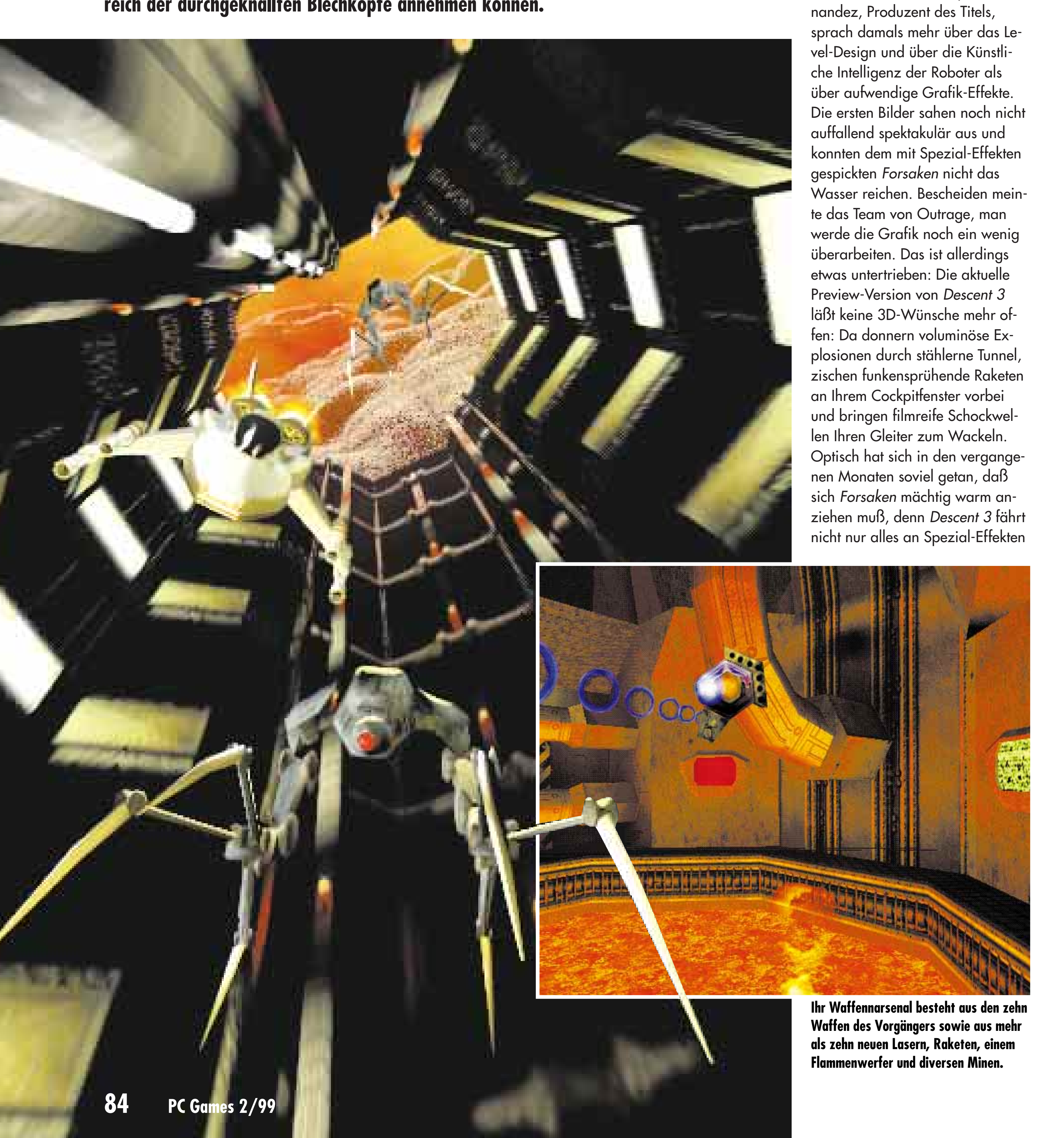
Vergleichbar mit
Little Big Adventure

Descent 3

Wir sind die Ro

Verflixte Technik: Schon zum dritten Mal rasten eigentlich harmlose Roboter aus und drangsalieren die arme Menschheit. Dank superber Grafik, abwechslungsreicher Missionen und fetziger Waffensysteme stehen die Chancen sehr gut, daß Sie sich erfolgreich der durchgeknallten Blechköpfe annehmen können.

Kann man *Forsaken* mit seinen eigenen Waffen schlagen? Mit dieser Frage begann vor fünf Monaten unser Special über *Descent 3*. Raphael Hernandez, Produzent des Titels, sprach damals mehr über das Level-Design und über die Künstliche Intelligenz der Roboter als über aufwendige Grafik-Effekte. Die ersten Bilder sahen noch nicht auffallend spektakulär aus und konnten dem mit Spezial-Effekten gespickten *Forsaken* nicht das Wasser reichen. Bescheiden meinte das Team von Outrage, man werde die Grafik noch ein wenig überarbeiten. Das ist allerdings etwas untertrieben: Die aktuelle Preview-Version von *Descent 3* läßt keine 3D-Wünsche mehr offen: Da donnern voluminöse Explosionen durch stählerne Tunnel, zischen funkensprühende Raketen an Ihrem Cockpitfenster vorbei und bringen filmreife Schockwellen Ihren Gleiter zum Wackeln. Optisch hat sich in den vergangenen Monaten soviel getan, daß sich *Forsaken* mächtig warm anziehen muß, denn *Descent 3* fährt nicht nur alles an Spezial-Effekten



Ihr Waffennarsenal besteht aus den zehn Waffen des Vorgängers sowie aus mehr als zehn neuen Lasern, Raketen, einem Flammenwerfer und diversen Minen.



boter

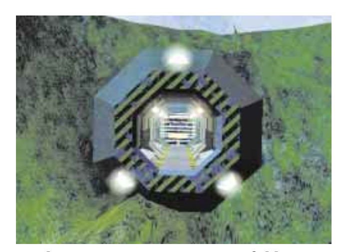


Die Grafik-Engine von Descent 3 kann gleichzeitig Planetenoberflächen und das Innere der Gebäude darstellen.

auf, was derzeit möglich ist, sondern sieht stellenweise sogar realistischer aus. Die Texturen wirken weniger wie Plastikflächen, sondern wie schmutziger Stahl, und werden sogar an den Stellen geschwärzt, wo Laser oder Raketen auftreffen. Dank der sogenannten Fusion-Engine ist es in *Descent 3* außerdem möglich, ohne jede Pause aus den riesigen Gebäuden hinaus auf die Oberfläche der Planeten zu fliegen. Das gibt den Designern weitere Möglichkeiten an die Hand, die Missionsziele abwechslungsreicher zu gestalten. „Die Welten sehen viel realistischer aus", freut sich Produzent Raphael Hernandez, „denn wir können endlich Fabriken oder Raumhäfen zeigen, die ohnehin aus Innenräumen und Außenanlagen bestehen."

Sicherung durchgebrannt

Descent 3 weicht nicht großartig von der Hintergrundgeschichte der beiden Vorgänger ab, sondern dreht sich erneut um irre gewordene Roboter, die vom Spieler zur Räson gebracht werden müssen. Endgültig gestorben ist aber das Konzept mit den Reaktoren in Minen, die der Spieler zerstören soll. Die Einsätze sind vielfältiger und basieren auf einer richtigen Storyline, damit keine der 15 Missionen der anderen gleicht. Zu Ihren Aufgaben zählen das Retten von Geiseln, die Bergung eines der verrückten Roboter oder das Aufklären auf einem fremden Planeten. Ein kleiner Gag der Designer ist, daß Sie in einem Level die bösen Blechbubis davon abhalten müssen, einen Reaktor zu sprengen, womit das Spielziel der beiden Vorgänger quasi auf den Kopf gestellt wurde. Prinzipiell erledigen Sie all dies durch das Schießen auf etliche Schalter oder das Beseitigen bestimmter Gegner – *Descent 3* ist schließlich ein Actionspiel und kein Adventure. Diesmal wird übrigens nicht einfach ein Virus als Erklärung für die außer Kontrolle geratenen

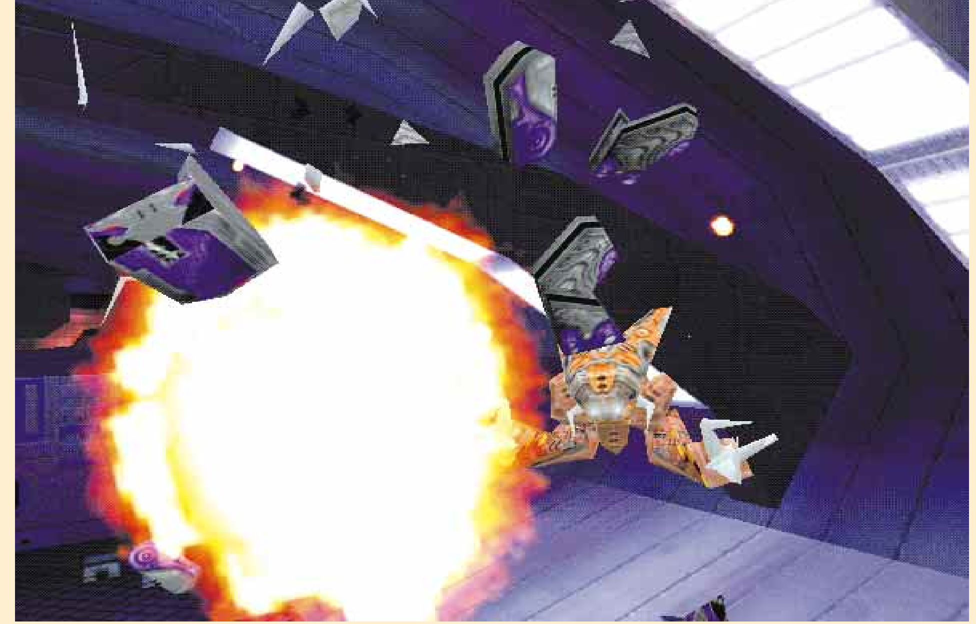

Ist der Weg von einem Energiefeld versperrt, ist der Schalter nicht weit weg.


Grafisch muß sich Descent wohl hinter keinem anderen Spiel verstecken.


Die Funken sind keine echten Partikel, sondern bestehen nur aus Texturen.

PHYSIK

Die neue Physik-Engine von *Descent 3* ermöglicht es, Minen durch einen Schacht nach unten zu werfen, um so Gegner aus sicherer Entfernung auszuschalten. Außerdem können Sie durch herumfliegende Trümmerstücke verheerende Kettenreaktionen auslösen, die allerdings auch Sie selbst gefährden.


Die Trümmer des Roboters folgen realistisch animiert den Gesetzen der Schwerkraft und können andere Gegner beschädigen.

DIE WAFFEN

Vauss Gun
Dieses schnell schießende Maschinengewehr kriegt auch den stärksten Roboter klein

Mass Driver
Energiekanone, mit deren Zoom-Funktion Sie Gegner bequem aus sicherer Entfernung beseitigen können

Napalm Cannon
Flammenwerfer, dessen Napalm am Gegner haftet und ihn langsam verbrennt

Microwave Cannon
Greift die CPU der Blechkameraden an und stört ihre Funktionen

EMD Gun
Zielsuchende Laserkanone

Frag Missile
Zersplittert in kleine Schrapnelle, die durch die Panzerung der Roboter schlagen

Impact Mortar
Grantwerfer, dessen Geschosse von den Wänden abprallen

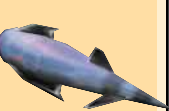


Napalm Rocket
Bedeckt eine größere Fläche mit brennendem Napalm



Cyclone Missile
Teilt sich in fünf zielsuchende Sprengköpfe.

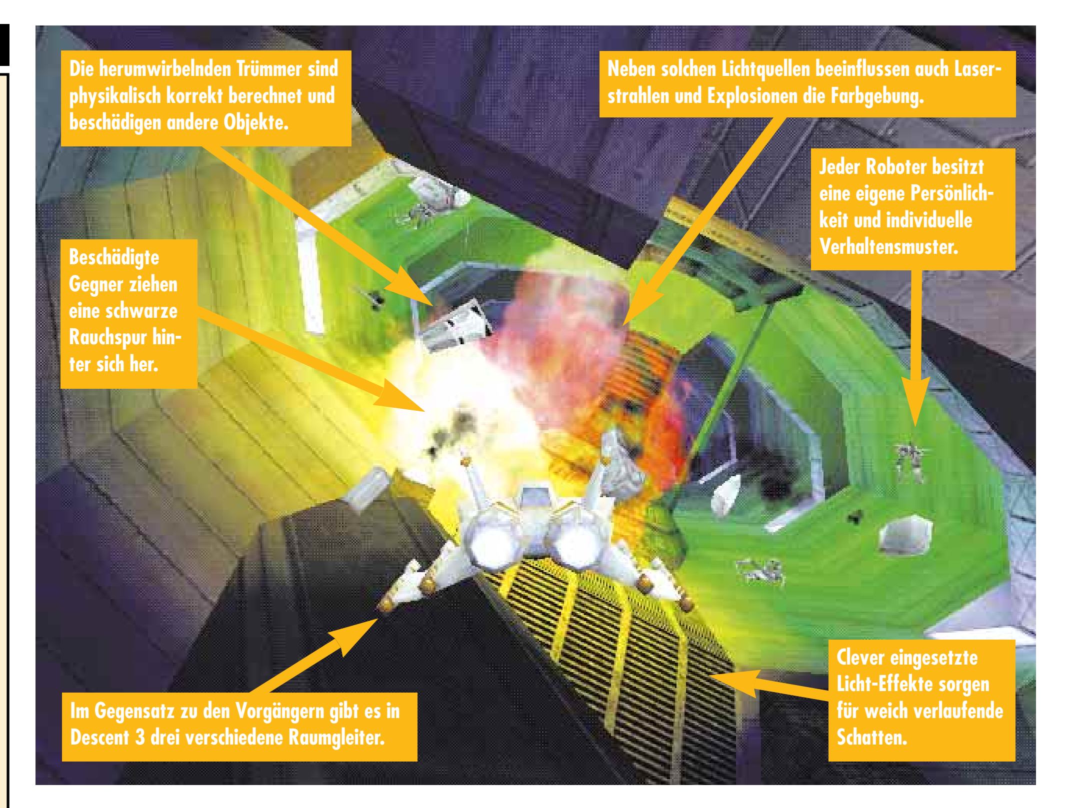
Black Shark
Reißt Ihren Gegner in ein Dimensionsloch



Bouncing Betty
Mine, die auf zufälligen Pfaden so lange durch den Level springt, bis sie einen Gegner trifft

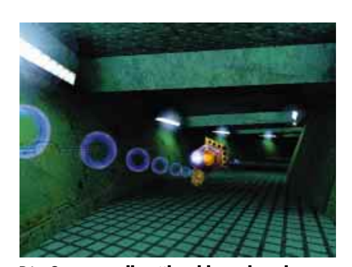
Seeker
Diese Mine aktiviert sich, wenn ein Roboter ihr zu nahe kommt, und verfolgt ihn dann

Gun-Boy
Automatisches Geschütz für Ihren Gleiter



Elektronengehirne herangezogen, sondern ein außerirdisches Volk, dem Sie im Laufe des Spiels auf die Spur kommen. Neben den primären Missionszielen gibt es in jedem Level weitere Aufgaben, die Sie aber nicht unbedingt erfüllen müssen. *Descent 3* ist linearer aufgebaut als seine Vorgänger, so daß Sie weniger Probleme haben, den Weg zu finden. Sackgassen gibt es ebensowenig wie nervige Labyrinthe, denn die Tunnelsysteme basieren auf realistisch erscheinenden Gebäuden und Planetenoberflächen, nicht mehr nur auf verzweigenden Minen. Wer dachte, daß die gestiegenen Hardware-Anforderungen (Pentium 200 und 32 MByte RAM) nur durch die Grafik bedingt sind, irrt sich. Die Künstliche Intelligenz der Roboter und die neue Physik-Engine sind derart komplex, daß die CPU stellenweise extrem beansprucht wird. Dummerweise kann keine 3D-Karte dem Prozessor Ihres Rechners diese Berechnungen abnehmen. Spielerisch profitieren Sie natürlich davon, denn Ihre Gegner besitzen allesamt individuelle Persönlichkeiten, die auf die Umgebung des jeweiligen Levels zugeschnitten sind. Müssen Sie sich beispielsweise durch enge Röhrensysteme quälen, treffen Sie auf kleine und flinke Roboter, die

„Die Welten sehen viel realistischer aus, denn wir können endlich Fabriken oder Raumhäfen zeigen, die ohnehin aus Räumen und Außenanlagen bestehen.“
Raphael Hernandez, Produzent


Die Gegner sollen über klar erkennbare Verhaltensmuster verfügen.


Die Roboter deuten bereits durch ihr Design ihre bevorzugte Angriffsweise an.


Im Freien stoßen sie auf Teile der Gebäude, in denen Sie eben noch herumgeflogen sind. Regnet es, fallen sogar dicke Tropfen auf die Scheibe des Cockpits.





Descent 3 ist stellenweise ähnlich bunt wie Forsaken und könnte als Multiplayer-Spiel dem Konkurrenten von Acclaim den Rang ablaufen. Die endgültige Anzahl der Teilnehmer ist noch nicht sicher; sie wird zwischen 8 und 16 Spielern liegen.

Ihnen hartnäckig überallhin folgen. Haben Sie mehr Bewegungsfreiheit, stoßen Sie auf dicke Brummer, die Sie bevorzugt mit ganzen Schwärmen von Raketen eindecken werden. Um dazu einen kleinen Ausgleich zu schaffen, haben Sie diesmal Zugriff auf drei verschiedene Raumgleiter. Der erste, mit dem Sie starten, entspricht dem Vehikel aus den Vorgängern und besitzt eher durchschnittliche Eigenschaften. Später stoßen Sie auf einen kleinen und wendigen Gleiter sowie ein schweres Schiff, das besser bewaffnet und widerstandsfähiger ist. Eine gelungene Bereicherung ist die Einbindung von korrekt berechneter Schwerkraft, denn in *Descent 3* können Sie Minen einen Schacht hinunterwerfen und so aus sicherer Entfernung Ihre Gegner beseitigen. Einfach nur grandios anzusehen sind die Auswirkungen von Schockwellen und herumfliegende Trümmerstücke, die von Wänden und Böden abprallen und auch andere Angreifer beschädigen können. Nicht unbedingt physikalisch korrekt, dafür aber hübsch anzusehen und unheimlich praktisch ist der Scheinwerfer an der Front Ihres Raumers, der dunkle Ecken erhellt. Damit lassen sich prima dunkle Ecken absuchen und auch verborgene Gegner lokalisieren, da diese das Licht im Gegensatz zu Schüssen nicht als Bedrohung einstufen und daher auch nicht angreifen. Einen besonderen Stellenwert erhält der Scheinwerfer in Multiplayer-Partien, da menschliche Kontrahenten das Licht natürlich richtig interpretieren...

Florian Stangl ■

MULTIPLAYER

Outrage liefert *Descent 3* mit bereits aus den Vorgängern bekannten Mehrspieler-Varianten aus und bietet zusätzlich zwei neue Spielmodi.

Modus	Erklärung
Anarchy	Die Jeder-gegen-Jeden-Version (Deathmatch) von Descent 3
Capture the Flag	Zwei Teams müssen jeweils die Flagge der anderen Mannschaft stehlen und sie in die eigene Basis bringen
Entropy	Eine strategische Variante, in der jeweils ein Spieler das Kommando über seine Mitspieler übernimmt
Power Ball	Eine Art Eishockey, in der die Spieler als Pucks fungieren und in ein Tor bugsiert werden müssen



Die aus den Vorgängern bekannten Multiplayer-Spiele werden um zwei neue Varianten erweitert, darunter eine Art Eishockey.

HISTORIE

Descent 1995



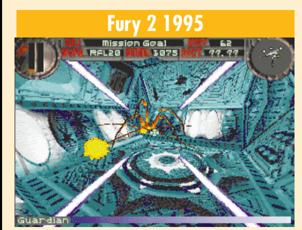
Erstes Tunnelspiel mit 360° -Bewegungsfreiheit.

Descent 2 1996



Der Nachfolger bot nur kleine Verbesserungen.

Fury 2 1995



Der Übergang von innen nach außen nervte durch Ladezeiten.

Forsaken 1998



Exzellente Grafik-Orgie mit hartnäckigen Gegnern.

Descent 3 1999



Erstmals nahtloser Übergang zwischen Gebäuden und Außenanlagen.

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Outrage
Beginn	November ´97
Status	Alpha
Release	Juli ´99

Vergleichbar mit

Forsaken, Descent 2

Das Testsystem im Überblick

So testen wir

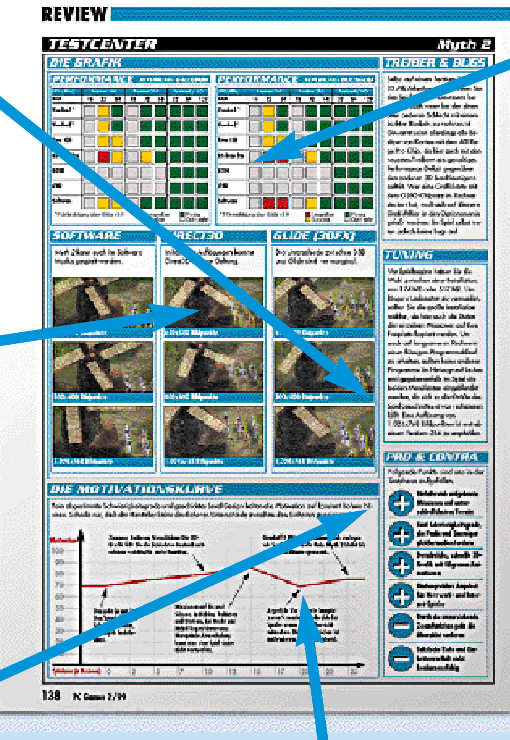
Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein aktuelles PC-Spiel auf den Ladentisch. Wer jemals auf glitzernde Verpackungen oder markige Werbesprüche reingefallen ist, läßt sich daher künftig vor dem Kauf von unabhängigen Instanzen über die Qualitäten eines Programms informieren. Auf dieser Doppelseite sagen wir Ihnen, welche Kriterien für unsere Tests ausschlaggebend sind.

TEST-CENTER

Installation
Die meisten Spiele bieten mehrere Installations-Stufen an, die unterschiedlich viel Platz auf der Festplatte belegen. Inwieweit sich dies auf die Ladezeiten von Missionen, Zwischensequenzen etc. auswirkt, steht detailliert in diesem Kasten.

Tabelle
Wie viele Missionen? Welche Auflösungen? Wie viele Einheiten? Welche Multiplayer-Modi? Editor dabei? Wegpunkte möglich? In aufschlußreichen Tabellen stellen wir Zahlen, Daten und Fakten mehrerer Spiele einander gegenüber.

Pro & Contra
In dieser Spalte listen wir die wichtigsten Stärken und Schwächen eines Testkandidaten auf. So können Sie sofort nachvollziehen, welche Kriterien für die Wertung ausschlaggebend waren.


REVIEW
TESTCENTER — Myth 2
DIE GRAFIK
TREIBER & BUGS
SOFTWARE — DIRECT3D — GLIDE (3DFX)
TUNING
PRO & CONTRA
DIE MOTIVATIONSKURVE
138 PC Games 2/99

Die Motivationskurve
Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden, Missionen oder Kampagnen? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Genau das können Sie der „Motivationskurve“ entnehmen. Der Verlauf zeigt, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt“ (Einsteiger-Freundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Performance
Sage mir, welchen PC Du hast und ich sage Dir, wieviel Spaß Du mit diesem Spiel haben wirst: Ein „Ampel-System“ verrät Ihnen auf einen Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

- Ausgezeichnete Performance (ruckelfreie Grafik)
- Gerade noch akzeptable Performance (Grafik ruckelt bereits merklich)
- Nicht mehr spielbar (starkes Ruckeln)
- Konfiguration wird vom Spiel nicht unterstützt

Auflösung
Auflösung (Beispiel: 800x600 Bildpunkte)

CPU
Typ des Prozessors

RAM
Hauptspeicher

3D-Karten
Die 3D-Karte Ihres PCs

DIE GÄNGIGSTEN 3D-KARTEN

Hersteller/Bezeichnung	Chipsatz/Grafik-Standard
ATI All-in-Wonder Pro	ATI Rage Pro (Direct3D)
ATI Xpert@Play	ATI Rage Pro (Direct3D)
Creative Labs 3D Blaster Voodoo ²	Voodoo ² (3Dfx, Direct3D)
Diamond Monster 3D II X200	Voodoo ² (3Dfx, Direct3D)
Diamond Monster 3D	Voodoo (3Dfx, Direct3D)
Diamond Viper V330	Riva 128 (Direct3D)
ELSA Victory Erazor	Riva 128 (Direct3D)
Guillemot Maxi Gamer 3D	Voodoo (3Dfx, Direct3D)
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo ² (3Dfx, Direct3D)
Guillemot Maxi Graphics 128	Riva 128 (Direct3D)
Hercules Thriller 3D	Rendition V2200 (RRedline, Direct3D)
Matrox m3D	Power VR PCX2 (PowerSGL, Direct3D)
Matrox Millennium G200	G200 (Direct3D)
miroMEDIA HISCORE 3D	Voodoo (3Dfx, Direct3D)
miroMEDIA HISCORE2 3D	Voodoo ² (3Dfx, Direct3D)
miroMEDIA Magic Premium	Riva 128 (Direct3D)
STB Black Magic 3D	Voodoo ² (3Dfx, Direct3D)
STB Velocity 128	Riva 128 ZX (Direct3D)
VideoLogic Apocalypse 3Dx	Power VR PCX2 (PowerSGL, Direct3D)

Anmerkung: Riva 128, Voodoo 2, Voodoo 1, ATI Rage Pro, Rendition und PowerVR sind außerdem kompatibel zu OpenGL-basierenden Spielen.

Auch wenn wir uns größtmögliche Objektivität auf die Fahnen geschrieben haben: „Spielspaß“ ist und bleibt natürlich eine grundsätzlich subjektive Angelegenheit. Bei PC Games dürfen Sie allerdings auf die Sachkenntnis und die langjährige Erfahrung eines im wahrsten Sinne des Wortes „eingespielten“ Teams vertrauen:
Jeder einzelne Redakteur hat in den vergangenen Jahren mehrere hundert PC-Titel gespielt und kennt Dutzende von Referenzspielen in- und auswendig. Zudem sorgen Redaktionskonferenzen dafür, daß die „Tagesform“ eines Testers oder persönliche Vorlieben/Abneigungen nicht auf die Wertung durchschlagen.

Von Äpfeln und Birnen

Da wir keine Äpfel mit Birnen beziehungsweise Sportspiele mit Adventures vergleichen, bezieht sich die amtliche PC Games-Spielspaß-Wertung grundsätzlich auf das jeweilige Genre. Eine Wertung für *Command & Conquer 2* muß man also immer im Zusammenhang mit vergleichbaren Echtzeit-Strategiespielen sehen. Damit Sie ein Spiel besser einordnen können, gehört zu allen größeren Reviews der Kasten „Im Vergleich“, in dem Konkurrenten mit ähnlicher Thematik oder gleichem Spielprinzip aufgelistet werden.

Am Puls der Zeit

Sie lesen PC Games, weil Sie über alle aktuellen Neuerscheinungen aus dem PC-Spiele-Bereich informiert werden möchten. PC Games-Wertungen nehmen keine künftigen Entwicklungen vorweg, sondern sind auf den Erscheinungszeitraum der jeweiligen Ausgabe zugeschnitten. Es erfolgt kein vorauseilender „Straf“-Abschlag, nur weil einige Monate später ein revolutionäres Spiel erscheinen KÖNNTE, das dieses Programm angeblich in den Schatten stellen soll.

Warum wird abgewertet?

Kommt ein Spiel auf den Markt, das Referenzqualitäten aufweist,

SPECS & TECS

Kriterium	Roter Punkt bedeutet:
VGA	Unterstützt eine Grafik-Auflösung von 320x200 Bildpunkten (256 Farben)
SVGA	Unterstützt eine Grafik-Auflösung von mind. 640x400 Bildpunkten (256 Farben)
DOS	Spiel ist unter MS-DOS lauffähig
Win 95	Spiel ist unter Windows 95/98 lauffähig
Cyrix 6x86	Spiel funktioniert tadellos auf PCs mit dem Cyrix 6x86-Prozessor
AMD K5	Spiel funktioniert tadellos auf PCs mit dem AMD K5-Prozessor
Single-PC	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig an einem PC spielen können
ModemLink	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Modem gegeneinander antreten können
Netzwerk	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig im lokalen Netzwerk (LAN) gegeneinander antreten können
Internet	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Internet gegeneinander antreten können
Force Feedback	Force Feedback-Joysticks werden unterstützt
Audio	Auf der CD-ROM befinden sich Audio-Tracks, die sich auch mit einem herkömmlichen CD-Player abspielen lassen
Required	Die laut Hersteller vorausgesetzte Hardware RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Recommended	Die von der Redaktion empfohlene PC-Konfiguration RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
3D-Support	Diese 3D-Beschleuniger-Grafikkarten/-Chipsätze werden unterstützt

SPECS & TECS

Software	Single-PC	X
Direct3D	ModemLink	X
3Dfx Glide	Netzwerk	X
AGP	Internet	X
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
XXXXXXX

EMPFOHLEN
XXXXXXX

VERGLEICHBAR MIT
XXXXXXX

RANKING

Genre	Die Gattung des Spiels (Echtzeitstrategie, 3D-Action, Rollenspiel etc.)
Grafik	Grafik-Engine, Animationen und Zwischensequenzen
Sound	Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe
Handling	Benutzeroberfläche und Steuerung
Multiplayer	Mehrspieler-Funktionen (Vielfalt der Spielmodi, Stabilität)
Spielspaß	Qualität und Langzeitmotivation
Spiel	Sprache im Spiel (deutsch / englisch)
Handbuch	Sprache im Handbuch (deutsch / englisch)
Hersteller	Name des Programmierteams bzw. des deutschen Vertriebs
Preis	Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

RANKING

XXXXXXX

Grafik	XX%
Sound	XX%
Steuerung	XX%
Multiplayer	XX%
Spielspaß	XX%

Spiel	XXXXXXX
Handbuch	XXXXXXX
Hersteller	XXXXXXX
Preis	ca. DM XXX,-

stufen wir ältere Spiele desselben Genres entsprechend ab. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozeß" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt läßt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Top-Hits wie *Forsaken* oder *Unreal* vergleicht. Speziell in grafiklastigen Genres wie 3D-Action, Sport- und Rennspiel oder (Flug-)Simulation kann es durchaus vorkommen, daß Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden, damit „oben" Platz geschaffen wird für neue Referenz-Produkte.

Hochprozentiges

Bei den Spielspaß-Wertungen nutzen wir das gesamte 100 %-Spektrum, weshalb sich die Ergebnisse nicht allein im Bereich zwischen 50 % und 89 % abspielen. Wenn ein Titel mehr Spaß macht als alle vergleichbaren Programme und obendrein neue Maßstäbe unter seinesgleichen setzt, dann spricht nichts gegen eine Wertung ab 90 %. In diese Regionen gelangen ohnehin nur absolute Super-Hits, die man einfach haben muß und für die wir eine eindeutige Kaufempfehlung aussprechen. Selbst wenn Sie dem jeweiligen Genre normalerweise nichts abgewinnen können, wird Sie das Programm begeistern. Gleichzeitig ist ein Programm in Regionen von 10 % oder 20 % die CD-ROM nicht wert, auf die es gebrannt wurde.

Unabhängigkeitserklärung

Die Spielspaß-Wertung ist hardware-unabhängig. Aber: Sollte sich ein Testkandidat auf einem handelsüblichen System der Oberklasse (derzeit Pentium II-300, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte) nicht mehr ordentlich spielen lassen, leidet zwangsläufig der Spielspaß, was natürlich Wertungsabstriche zur Folge hat.

Und der Preis?

Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers geht prinzipiell nicht in die Wertung ein – zu groß ist die Spanne an „Straßenpreisen", als daß der Preis ein Kriterium darstellen könnte. Bei einem Kölner Versender kann ein Spiel zuweilen 20 bis 30 Mark günstiger zu bekommen sein als in der Computerspiele-Abteilung eines Dresdner Kaufhauses – und umgekehrt.

Ehre, wem Ehre gebührt



Der PC Games-Award ist an keine explizite Prozent-Wertung gekoppelt und wird für besonders herausragende, richtungsweisende Spiele vergeben, die generell oder in einzelnen Bereichen (Grafik, Gameplay etc.) neue Bestmarken setzen.

PC GAMES EMPFIEHLT

Strategie & WiSim	
Age of Empires	Microsoft
Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
C&C: Alarmstufe Rot	Westwood
Civilization 2	MicroProse
Commandos	Eidos
Die Siedler 3	Blue Byte
Dungeon Keeper	Bullfrog
Populous 3	Bullfrog
StarCraft	Blizzard

Adventure & Rollenspiel	
Baphomets Fluch 2	Revolution
Blade Runner	Westwood
Diablo	Blizzard
Grim Fandango	LucasArts
Might & Magic 6	Ubi Soft
Monkey Island 3	LucasArts

Sport- & Rennspiele	
FIFA 99	EA Sports
Frankreich 98	EA Sports
Links LS – 1998 Edition	Access
Moto Racer	Electronic Arts
Motocross Madness	Microsoft
NBA Live 98	EA Sports
NHL 99	EA Sports
Nice 2	Synetic
Pro Pinball: Big Race	Empire
Virtua Fighter 2	Sega

3D-Action	
Forsaken	Acclaim
Half-Life	Sierra/Valve
Jedi Knight	LucasArts
Privateer 2	Origin
Starfleet Academy	Interplay
Tomb Raider 2	Eidos
Unreal	Epic Megagames
WC: Prophecy	Origin

Simulationen	
Armored Fist 2	NovaLogic
Comanche Gold	NovaLogic
Racing Simulation 2	Ubi Soft
F22 ADF	Digital Image Design
Grand Prix Legends	Cendant
Grand Prix 2	MicroProse
Red Baron 2	Sierra

Neuzugänge sind farblich gekennzeichnet. Sie sind an den dazugehörigen Tests interessiert? Mit der Datenbank auf der Cover-CD-ROM finden Sie die betreffende Ausgabe nebst PC Games-Wertung heraus.

Spiel des Monats 2/98

The Dark Project



The Dark Projekt: Der Meisterdieb

Auf leisen Sohlen

Der typische 3D-Action- oder Rollenspieler wird umdenken müssen. The Dark Project versetzt Sie weder in die Rolle eines edlen Recken noch stattet es Sie mit unzähligen futuristischen Waffen aus. Stattdessen führen Sie das Leben eines Diebes. Permanent halten Sie sich in der Dunkelheit auf und schleichen von Schatten zu Schatten, um Kämpfe zu vermeiden – ein eigentlich simpler Kniff im Spielprinzip, der The Dark Project aber zu einem der innovativsten und aufregendsten Spiele des Jahres macht.





Nicht zuletzt wegen der zahlreichen unheimlichen Gebäude wirkt Thief sehr düster.

In *The Dark Project* übernehmen Sie die Rolle von Garrett, einem Taschendieb, der sich anfangs notdürftig mit kleinen Aufträgen über Wasser hält. Als sein Hehler Cutty von Angehörigen eines religiösen Ordens, den Hammeriten, gekidnappt wird, macht sich der notorische Langfinger auf, den Geschäftspartner zu befreien. Der Versuch mißlingt: Garrett stöbert Cutty zwar in den Gefängniszellen der Bruderschaft auf – dieser stirbt aber noch an Ort und Stelle vor Erschöpfung. Kurz vor seinem Ableben kann er seinem Kollegen noch einen ominösen Hinweis auf ein wertvolles Artefakt geben, das in den Katakomben der Hammeriten versteckt sein soll. Als Dieb mit Karriere-Ambitionen wittert Garrett natürlich fette Beute und macht sich sofort auf die Suche nach dem Schatz. Als er diesen schließlich findet, löst das eine Reihe von Ereignissen aus, die die Handlung mehr und mehr ins Phantastische abgleiten lassen. Die Story gipfelt schließlich in einem schicksalhaften Pakt mit dem Teufel, den der ungewöhnliche Held unwissentlich eingegangen ist und aus dem er sich nun befreien muß – andernfalls triumphiert der Mann mit dem Pferdefuß und kann ungehindert Leid und Elend über die Welt bringen.

Einführung ins Diebeshandwerk

Die Grundidee hinter *Dark Project* ist ebenso einfach wie genial. Der Hauptdarsteller ist ein Dieb und als solcher im Umgang mit Waffen – speziell im Nahkampf – nicht sonderlich versiert. Am besten geht man also direkten Auseinandersetzungen mit Hammeriten, Wachen oder Zombies aus dem Weg. Hierbei gilt es auf so unterschiedliche Dinge zu achten wie Schatten, in denen man unentdeckt bleiben kann, Lichtquellen, die einen verraten könnten, oder die Beschaffenheit des Bodens. Auf Teppich oder Waldboden läuft es sich leiser als beispielsweise auf Metallplatten oder Steinböden, auf denen man unter Umständen verräterische Schrittgeräusche verursacht. Schon der kleinste Laut könnte die Aufmerksamkeit einer Wache wecken. Die unterschiedlichen Schleichmanöver, die der Meisterdieb zur Erfüllung seiner späteren Missionen beherrschen muß, können anfangs in einem unterhaltsamen Tutorial-Level ausgiebig geübt werden, in dem Garrett von seinem Herrn und Meister nach allen Regeln der Kunst ausgebildet wird. Gleichzeitig besteht hier die Möglichkeit, sich mit der Steuerung seiner Figur vertraut zu machen. Wie in aktuellen Actionspielen inzwischen üblich, bewegt man sich in der Ich-Perspektive mittels einer Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung durch Landschaften, Gebäude und Tunnelsysteme. Auch die zur Verfügung stehenden Bewegungsabläufe erinnern ein wenig an gängige Ballerspektakel: Garrett kann laufen, springen, sich ducken, kriechen und sich an Mauervorsprüngen hochziehen. Zusätzlich stehen allerdings noch Möglichkeiten zur Verfügung, die schon erahnen lassen, daß es sich hierbei um mehr als ein weiteres 08/15-Action-Adventure handelt: Außer Tauchen und Schleichen kann der Held sich auch seitwärts beugen, um unerkannt um die Ecke zu lugen. Besonders dieses Feature, das anfangs noch nebensächlich erscheinen mag, wird dem Dieb später manches Mal das Leben retten. Stellen

SO SPIELT SICH DER ERSTE LEVEL

Im ersten Level muß Garrett aus dem riesenhaften Wohnsitz des Lord Bafford ein kostbares Szepter stehlen. Wie das genau geht (und wie *The Dark Project* in seinen Grundzügen funktioniert), zeigen wir Ihnen hier. An den Verzweigungen sehen Sie die verschiedenen Möglichkeiten.



Hier geht's los. Der Haupteingang zum adeligen Anwesen ist schwer bewacht; man sollte eher einen Hintereingang suchen.



Dieser Wächter scheint den Schlüssel zu einem geheimen Zugang ins Haus zu haben. Da er stockbetrunken ist, ist es sehr leicht, an den Schlüssel zu kommen. Hier gibt es zwei Möglichkeiten:



Da der Wachposten in seinem Rausch kaum etwas mitbekommt, ist es möglich, sich ihm leise zu nähern und den Schlüssel einfach zu nehmen, ohne erwischt zu werden.



Man kann sich aber auch von hinten an den Betrunkenen anschleichen und ihm eins überknüppeln. Der Trunkenbold bricht zusammen und man kann ihn seines Schlüssels berauben.



Offensichtlich ist Garrett im Kellertrakt des Anwesens gelandet. Alles scheint ruhig zu sein, trotzdem sollte man die Fackeln an den Wänden sicherheitshalber löschen, um sich im Halbdunkel besser bewegen zu können.



Alles ruhig? Von wegen – in der Ferne entdeckt man eine patrouillierende Wache. In der Dunkelheit sollte man eigentlich leichtes Spiel mit ihr haben. Auch hier gibt es theoretisch wieder mehrere Möglichkeiten.



Ein Schlag auf den Hinterkopf und der Soldat kippt um wie ein Pappkamerad. Nur wenn man aus dem Hinterhalt angreift, hat man gegen die zahlreichen Gegner im Haus eine Chance.



Ein gut gezielter Pfeil aus der Entfernung schaltet den Feind ebenso effektiv aus. Nebenbei erscheint diese Lösung eleganter und sicherer, weil man sich nicht so sehr in Feindesnähe begibt.



Das bewußtlose Opfer sollte man dringend aus der Sichtweite eventuell auftauchender Kollegen entfernen. Einfach aufnehmen und in einer finsteren Ecke wieder ablegen...



Nach einer Weile findet Garrett diese Tür und kann sich nun endgültig ins Innere des Luxushauses von Lord Bafford begeben.



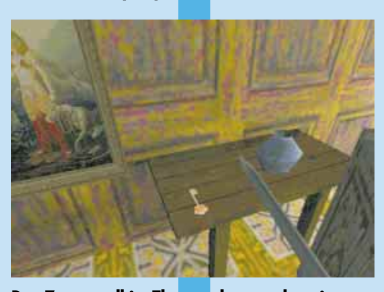
Hier gilt es, wenig Lärm zu veranstalten, um Aufsehen zu vermeiden. Zwei Möglichkeiten gibt es theoretisch, hier lautlos durchzukommen.



Die Teppiche dämpfen Garretts Schritte. Man kann also in einer kleinen Jump&Run-Einlage von Stoffbahn zu Stoffbahn springen.



Andererseits kann auch ein Moospfeil helfen. Nach Abschuß breitet sich ein Teppich aus, der Garretts Schritte lautlos werden läßt.



Das Zepter soll im Thronsaal versteckt sein. Dreimal dürfen Sie raten, welche Tür der Schlüssel öffnet, den Garrett gerade gefunden hat.



Noch ein Wächter, der den Zugang zum gesuchten Thronsaal versperrt. Garretts Neugier ist geweckt; mit einem Pfeil in den Rücken ist die Wache schnell und leise beseitigt.



An der Wand im Thronsaal findet Garrett das Prunkstück. Nachdem er es genommen hat, ist die Mission gewonnen; in späteren Levels muß das Gebäude noch verlassen werden.



Sie sich folgende Situation vor: In mühseliger Kleinarbeit haben Sie sich ins Innere eines Anwesens geschlichen, in dem Sie ein magisches Schwert stehlen sollen. Das Objekt Ihrer Begierde kann nicht mehr weit sein. Doch jetzt stecken Sie in der Klemme: Der Gang, in dem Sie stehen, ist hell erleuchtet und bietet kaum Deckung; Sie haben kaum noch Lebenspunkte und neben Ihnen liegt ein Raum, in dem offensichtlich eine Wache patrouilliert. Werden Sie entdeckt, haben Sie mit Ihrer momentanen Kondition so gut wie verloren – andererseits müssen Sie an diesem Raum vorbei, um die Mission zu erfüllen. Also lassen Sie Garrett in den Raum hineinlugen. Die Wache schaut gerade in Ihre Richtung. Schnell zurück, kurze Zeit still verharren – offensichtlich hat der Wachposten Sie nicht bemerkt. Also das Ganze nochmal: Diesmal hat der Gegner sich abgewandt und scheint für einen kurzen Moment abgelenkt. Jetzt also schnell vorbeihuschen (andererseits nicht ZU schnell, man könnte Sie hören)... Geschafft! Nun noch schnell die schweißnasse Maus abwischen und weitersuchen. Ähnliche Situationen werden Ihnen in *The Dark Project* am laufenden Band begegnen; ohne die erwähnten Sonderfunktionen sind solche Manöver kaum zu bewältigen. Im Einführungs-Level wird auch der Umgang mit Waffen geübt. Viel steht dem Spieler hier allerdings nicht zur Verfügung: Neben einem Schwert und einem Knüppel für den Nahkampf hat Garrett anfangs lediglich einen Bogen, den er mit den verschiedensten Pfeilen laden kann. Es gibt Wasserpfeile, mit denen er Fackeln und andere für ihn gefährliche Lichtquellen ausschalten kann; Seilpfeile helfen ihm, auf höher gelegene Ebenen zu gelangen. Der Moospfeil erzeugt einen weichen Bodenbelag, der Garretts Schritte dämpft, der Lärmpfeil produziert Schrittgeräusche in entlegenen Ecken, die bei den Gegnern für Irritation sorgen. Zu Beginn kann der Dieb nur die gängigen Breitkopfpfeile benutzen; die anderen Sorten werden erst nach und nach im Laufe des Spiels zugänglich. Nach der ersten Mission kann Garrett das Gold, das er auf seinem Beutezug zusammengerafft hat, ganz ehrenhaft und legal für weitere Ausrüstung, besagte Pfeile, Heiltränke oder heiße Tips ausgeben.



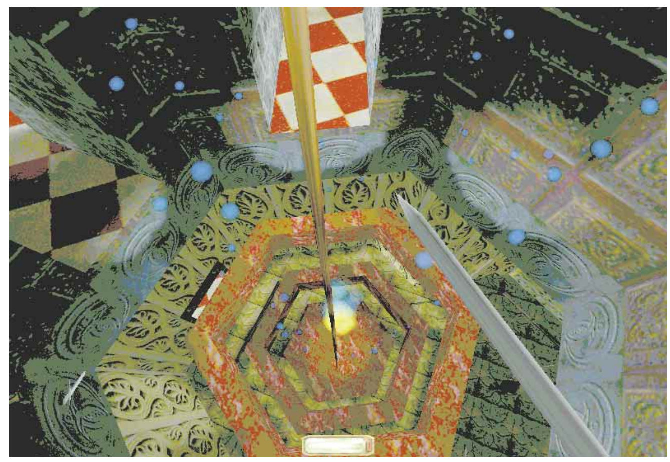
Mit den Ziffertasten 1-9 lassen sich die diversen Pfeilarten und sonstigen Waffen aussuchen. Die momentan angewählte wird permanent angezeigt.

Im Inventar lassen sich zusätzliche Waffen wie Minen oder Bomben, Schlüssel, Heiltränke und gefundene Schätze aufbewahren und jederzeit abrufen.

Diese Anzeige verdeutlicht die Lichtverhältnisse, in denen der Meisterdieb sich momentan befindet. Bleibt sie ganz schwarz, so befindet er sich in tiefem Schatten und ist somit für Feinde praktisch unsichtbar.

Versteckspiel

The Dark Project besteht aus insgesamt 12 Levels, die durch Zwischensequenzen inhaltlich miteinander verbunden werden. Trotz der recht mageren Anzahl von Missionen geht Looking Glass davon aus, daß das gesamte Spiel im mittleren Schwierigkeitsgrad wohl nicht unter 50 Stunden Spielzeit zu lösen ist. Zum einen liegt dies daran, daß die meisten Missionen ausgesprochen umfangreich ausgefallen sind; Hauptgrund ist aber das Spielprinzip: Dadurch, daß man sich fast permanent in der Defensive befindet und Kämpfe eher meidet als sucht, erweist sich die aus anderen 3D-Spielen gewohnte Vorgehensweise (laufen, springen, schießen, weiterlaufen) als untauglich. Dies zeigt sich schon in der ersten Mission. Zu Beginn des Levels muß man einer Wache ihren Schlüssel stehlen, um ein bestimmtes Gebäude betreten zu können. In solchen Situationen hat man theoretisch drei Möglichkeiten: Man kann natürlich versuchen, den Gegner in einen Kampf zu verwickeln, was allerdings prinzipiell die schlechteste Idee ist, da man in direkten Auseinandersetzungen meist den Kürzeren zieht. Man kann auch versuchen, sich im Dunklen anzuschleichen, der Wache den Schlüssel zu klauen und sich wieder wegzuschleichen – was allerdings extrem riskant ist. Die Methode, die am ehesten zum Erfolg führt, ist, sich unbemerkt in eine finstere Ecke zu stellen und zu warten, bis der Wachposten vorbeikommt. Dreht dieser einem den Rücken zu, versetzt man ihm einen Schlag mit dem Knüppel, den man für solche Fälle immer bei sich trägt. Der Widersacher bricht ohnmächtig zusammen und kann nun seines Schlüssels beraubt werden. Man sollte aber in jedem Fall darauf achten, bewußtlose Körper oder Leichen möglichst sofort in einer



In schwindelnden Höhen mußte ein Schwert gestohlen werden. Nun muß Garrett noch heil herunterkommen, was angesichts der alarmierten Wachen nicht einfach ist.



In einer unterirdischen Stadt muß nach verlorenen Artefakten gesucht werden. An dieser Stelle werden die Schwächen in der Grafik von Thief besonders deutlich.



Grafische Gimmicks wie dieser ungewöhnlich gestaltete Durchgang sind in The Dark Project eher selten – meist dominieren dunkle Farben und eine düstere Optik.

DIE GEGNER



In *The Dark Project* gibt es zahlreiche natürliche und übernatürliche Feinde, die dem Meisterdieb ans Leder wollen. Um Ihnen nicht den Spaß zu verderben, seien hier nur fünf der häufigsten aufgezählt.

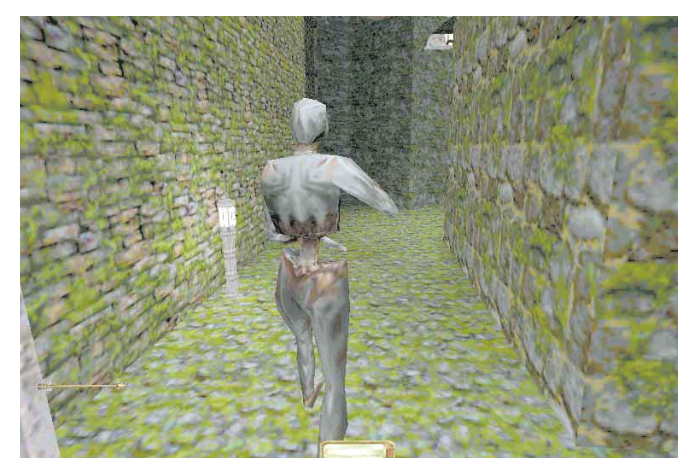
Dieses monströse Reptil stößt giftige Gaswolken aus, sobald es Garrett zu Gesicht bekommt.

Die Untoten tauchen ausgesprochen oft auf und können eine Menge Schaden anrichten, wenn sie Garrett zu nahe kommen.

Die Geister der toten Hammeriten spuken bevorzugt in verlassenen Kathedralen.

Die Soldaten laufen überall herum, erscheinen recht dumpf und sind oft betrunken.

Die Hammeriten gehören zu den härtesten Gegnern. Im Nahkampf hat Garrett so gut wie keine Chance.



Die Zombies sind sehr gefährliche Gegner. Gleichzeitig sind sie aber langsam und nicht sonderlich clever, so daß sie nur in größeren Mengen zur Bedrohung werden.



Schalterrätsel kommen gelegentlich vor, sind aber nie allzu schwer. Welcher Hebel welche Tür öffnet, ist meistens klar.



Eine der Standard-Situationen im Spiel: Garrett schleicht sich von hinten an sein Opfer an und erledigt es aus dem Hinterhalt mit dem Knüppel.

dunklen Ecke verschwinden zu lassen; zufällig von anderen gefundene Opfer lösen oft eine fieberhafte Suche nach dem Übeltäter aus. Überhaupt ist das Aufstöbern von Schatten und düsteren Ecken ein essentieller Bestandteil des Spiels: Nur hier kann Garrett sich wirkungsvoll vor seinen zahlreichen Feinden verbergen. Am unteren Bildschirmrand ist ständig eine Anzeige eingeblendet, die die momentanen Lichtverhältnisse repräsentiert. Je heller die Anzeige aufleuchtet, umso besser kann Garrett von seinen Gegnern gesehen werden. In tiefem Schatten dagegen ist er praktisch unsichtbar – es sei denn, er verhält sich zu laut oder auffällig. Doch selbst wenn man an einem schattigen, absolut uneinsehbaren Platz steht und gefahrlos seine Feinde beobachten kann, hat man die Situation noch nicht hundertprozentig im Griff. Ein vermeintlich tödlicher Schwerthieb oder ein abgeschossener Pfeil schicken den anvisierten Feind erst dann endgültig ins Nirvana, wenn sie ihn tatsächlich aus dem Hinterhalt treffen, d. h. wenn das Opfer Garrett gerade den Rücken zudreht. Andernfalls verletzt man seinen Widersacher nur und macht ihn unter Umständen auf den eigenen Standort aufmerksam. Ebenso kann es passieren, daß ein verletzter Hammerit aufgeregt wegläuft, um Hilfe bzw. Verstärkung zu holen. Es kommt also darauf an, bei einem Angriff exakt den Moment abzupassen, in dem das Opfer am verletzlichsten ist. Verpaßt man diesen, handelt man sich unter Umständen noch mehr Ärger ein, als man ohnehin schon hat. Solche Aktionen erfordern nicht nur eine Menge Geduld, sondern vor allem auch ein belastungsfähiges Nervenkostüm – nervösen Mitmenschen sei deshalb angeraten, während des Spiels ein Fläschchen Baldrian bereitzustellen. Allgemein ist es natürlich empfehlenswerter, bei der Erfüllung seiner „Arbeit" so wenig Aufmerksamkeit wie möglich zu erregen – das spart Zeit und bewahrt vor ernsthaften Nervenkrisen. Jede neue Mission kann in drei Schwierigkeitsgraden gespielt werden. Je höher der Schwierigkeitsgrad, umso mehr Aufgaben müssen innerhalb eines Levels gelöst werden. Im höchsten Grad ist es zusätzlich erforderlich, während der diebischen Aktivitäten keinen seiner Feinde auszuschalten. Dies reizt enorm, dieselbe Mission mehrmals mit verschiedenen Taktiken durchzuspielen.

Schattendasein

Obwohl das Prinzip „verstecken, lauern, schleichen" sehr ungewöhnlich erscheint, braucht man nicht lange, um sich mit dem Diebesleben abzufinden. Schon nach einer kurzen Eingewöhnungszeit schleicht man von Versteck zu Versteck, löscht Lichtquellen und fühlt sich in seinem Schattendasein pudelwohl. Das ist umso erstaunlicher, da *The Dark Project* eine ausgesprochen düstere, fast gruftige Atmosphäre verbreitet. Die Stadt, in der Garrett sich aufhält, erscheint als eine Mischung aus finsterem mittelalterlichen Dorf und vorindustriellem Elendsviertel. Magie und Aberglaube sind noch reichlich vertreten; gleichzeitig stehen aber überall seltsame Apparate herum, die riesigen Dampfmaschinen ähneln und deren Bedeutung auch im weiteren Verlauf des Spiels nie

KLEINE PFEILKUNDE

Die verschiedenen Pfeilarten stellen in *The Dark Project* die mit Abstand wichtigsten Waffen dar. Im Folgenden stellen wir die wichtigsten Sorten und ihre Funktion kurz dar:




Zur unentdeckten Fortbewegung ist der Wasserpfeil unerläßlich. Mit seiner Hilfe kann man die zahlreichen Fackeln an der Wand einfach auslöschen. Gegen elektrische Beleuchtung hilft er allerdings nichts.




Der Feuerpfeil läßt mit durchschlagender Kraft Gegner explodieren. Auch ist es hiermit möglich, Fackeln anzuzünden, was bei einigen der Puzzles notwendig ist.



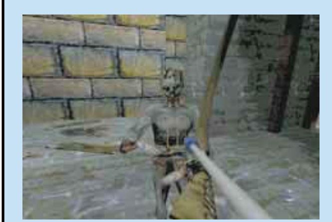

Mit dem Moospfeil ist es möglich, lautlos über hallende Böden, Metallplatten oder Kacheln zu kommen, da der entstehende Teppich die Schritte stark dämpft.




Zum Erreichen entlegener Ecken oder hoher Ebenen eignet sich der Seilpfeil. Er hakt sich in hölzernen Oberflächen fest und entrollt ein Tau, an dem man bequem nach oben klettern kann.




Der Lärmpfeil verursacht Schrittgeräusche und veranlaßt so die Wachen, irritiert in die falsche Richtung zu laufen, um nach dem Eindringling zu suchen.




Kombiniert mit Weihwasser, ergibt der Wasserpfeil eine heilige Waffe, die effektiver als der Feuerpfeil gegen Zombies und Geister hilft. Leider hält die Wirkung der Pfeile nur ca. 30 Sekunden an.



Der Geist eines verstorbenen Hammeriten bewirft den Meisterdieb im Kampf mit explodierenden Totenköpfen, denen dieser jedoch recht gut ausweichen kann.

klar wird. Auch die Cutscenes und Mission-Briefings tragen durch ihren originellen Look zu der düster-faszinierenden Stimmung bei. Das Entwicklerteam Looking Glass hat sich für die Zwischensequenzen seines Meisterwerks etwas Besonderes ausgedacht: Anstatt auf mittlerweile Standard gewordene Render-Sequenzen zurückzugreifen, wird das Geschehen in einer kunstvollen Mischung aus gemalten Standbildern, religiösen und mystischen Symbolen, eingefärbten alten Fotographien und bewußt spärlich animierten Zeichentrick-Einspielungen weitererzählt. Die einzelnen Elemente ergeben eine Art Collage, wie man sie bisher eher aus Musikvideos oder Kinofilmen wie *Sieben* kannte, in Computerspielen bisher aber noch nicht gesehen hat. Leider kann die übrige Grafik mit der opischen Brillanz der Cutscenes nicht ganz mithalten. Die Landschafts- und Wandtexturen sind zwar insgesamt gelungen, auf Dauer aber etwas farbarm und monoton. Berge und Hügel sind aus riesigen Polygonen zusammengesetzt und wirken dementsprechend kantig und unnatürlich; Wasseroberflächen und Lava bieten bestenfalls graphischen Durchschnitt. Auch interessante Licht-Effekte, Lense-Flares oder Explosionen sucht man weitgehend vergebens. Die karge optische Gestaltung hat allerdings einen entscheidenden Vorteil: Die von Looking Glass eigens für das Spiel entwickelte „DarkEngine" läuft absolut flüssig und fehlerfrei, was bei einem Spiel, das schnelle, genaue Manöver erfordert, von immenser Wichtigkeit ist. Dem Faktor Spielbarkeit wurde hier offensichtlich Priorität vor optischen Gimmicks wie Explosionen und Spezial-Effekten eingeräumt. Bei den Animationen der Gegner dagegen haben die Entwickler auch in technischer Hinsicht ganze Arbeit geleistet. Sämtliche Feinde, denen der Meisterdieb begegnet, bewegen sich ausgesprochen flüssig und glaubhaft. Auch das Verhalten der zahlreichen Wachmänner, Hammeriten, Teufelsdiener und Zombies, mit denen es Garrett im Laufe der Zeit zu tun bekommt, ist überzeugend. Ist beispielsweise ein Widersacher durch ein Geräusch oder eine unvorsichtige Bewegung mißtrauisch geworden, beginnt er, systematisch den Raum nach dem Eindringling abzusuchen. Verwundete Wachmänner ziehen sich zurück, wenn ihre Verletzungen zu stark sind, und holen sich Verstärkung, die unter Umständen aber auch wieder unverrichteter Dinge abzieht, wenn man sich gut versteckt hat und ab-

IM VERGLEICH

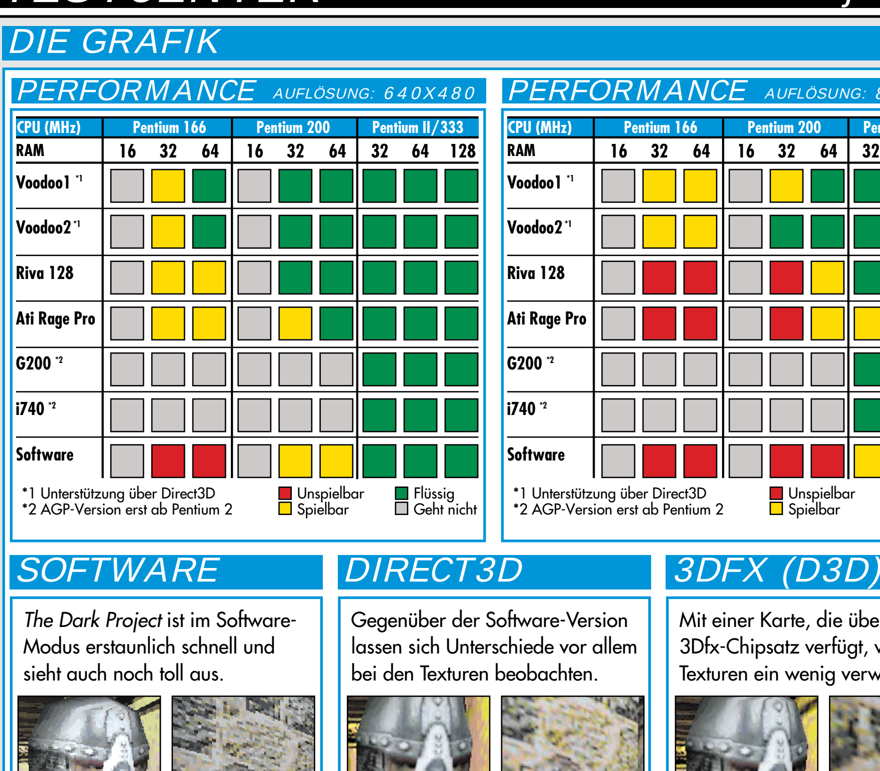
Spiel	Wertung
The Dark Project	94%
Lands Of Lore 2 *1	82%
Die By The Sword *2	81%

Schon alleine aufgrund des Spielprinzips sucht *The Dark Project* seinesgleichen. Jeder Vergleich mit einem anderen Spiel muß zwangsläufig hinken – *Der Meisterdieb* vereinigt so viele verschiedene Genres auf derart geniale Weise in sich, daß das Resultat etwas komplett Eigenständiges ist. Aufgrund der leichten Rollenspiel-Elemente böten sich höchstens *LOL 2* und *Die By The Sword* zum Vergleich an, denen *The Dark Project* aber in fast jeder Hinsicht klar überlegen ist.

*1 Abgewertet, Test in Ausgabe 11/97
*2 Abgewertet, Test in Ausgabe 5/98

TESTCENTER The Dark Project: Der Meisterdieb

DIE GRAFIK



PERFORMANCE Auflösung: 640x480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G200 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i740 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig

*1 Unterstützung über Direct3D
*2 AGP-Version erst ab Pentium 2

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
G200 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i740 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig

*1 Unterstützung über Direct3D
*2 AGP-Version erst ab Pentium 2

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

SOFTWARE

The Dark Project ist im Software-Modus erstaunlich schnell und sieht auch noch toll aus.

640x400 Bildpunkte

640x480 Bildpunkte

800x600 Bildpunkte

DIRECT3D

Gegenüber der Software-Version lassen sich Unterschiede vor allem bei den Texturen beobachten.



640x480 Bildpunkte





800x600 Bildpunkte



1.024x768 Bildpunkte

3DFX (D3D)

Mit einer Karte, die über einen 3Dfx-Chipsatz verfügt, wirken die Texturen ein wenig verwaschener.

640x480 Bildpunkte

800x600 Bildpunkte

1.024x768 Bildpunkte

TREIBER & BUGS

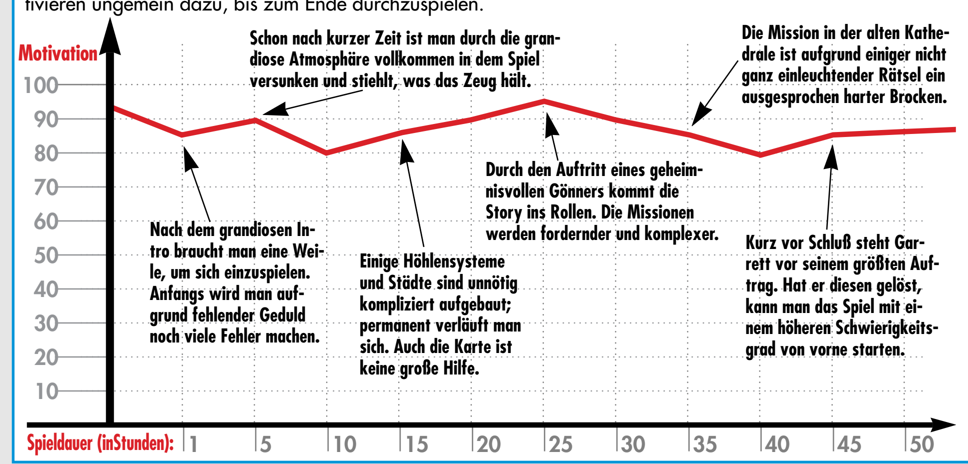
Stecken in Ihrem Rechner weniger als 64 MB Arbeitsspeicher, so sollte das System wenigstens über einen leistungsstarken Prozessor verfügen. Der von Eidos Interactive angegebene Pentium 266 ist hier sicherlich eine gute Wahl, denn selbst mit einer flotten Beschleunigerkarte kommt in den höheren Auflösungen auf einem Pentium 166 kein Spielspaß auf. Neben der ansonsten guten Treiberkompatibilität vermißt man lediglich die höheren Auflösungen ab 1.152x864 Bildpunkte, die mit neueren Grafikkarten leicht erreicht werden könnten. Unsere Tests ergaben, daß die Kombination aus Voodoo2-Karte und einer SoundBlaster Live! für eine schlechtere Soundqualität sorgte.

TUNING

Unabhängig davon, wie leistungsfähig Ihr Rechner ist, kann man über die Einstellungen in den Sound-Optionen eine deutliche Steigerung der Performance herauskitzeln. Hier haben Sie die Auswahl zwischen vier, acht und zwölf Audiokanälen für die Wiedergabe der Umgebungsgeräusche. Reduziert man die Geräuschkulisse von acht auf vier Kanäle, so läuft das Spiel auch auf langsameren Rechnern spürbar flüssiger. Sollten Sie überhaupt keine Soundeffekte im Spiel hören, so müssen Sie die Hardware-Beschleunigung der Audio-Option deaktivieren, da Ihre Soundkarte über keine A3D- oder 3D-Sound-Effekte verfügt.

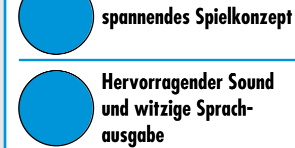
DIE MOTIVATIONSKURVE

Hat man das Prinzip einmal begriffen und sich damit abgefunden, daß *Thief* zwar aussieht wie ein 3D-Shooter, aber keiner ist, kann *Dark Project* eigentlich nicht mehr verlieren. Alleine die exzellenten Zwischensequenzen motivieren ungemein dazu, bis zum Ende durchzuspielen.



PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen.



Innovatives und spannendes Spielkonzept



Hervorragender Sound und witzige Sprachausgabe



Überzeugende Intelligenz der Gegner



Einfallsreich gestaltete Cutscenes mit ungewöhnlicher Optik

Stellenweise unnötig kompliziertes Level-Design mit Verirr-Garantie





Diese Riesenspinnen sind eigentlich mit einem Hieb zu erledigen. Sie sind aber sehr schnell und schwer zu erwischen, da sie Garrett anspringen.



Visiert man einen Gegner längere Zeit mit dem Bogen an, so schaltet sich automatisch eine Zoom-Funktion ein, die das punktgenaue Zielen erleichtert.

solut ruhig verhält. Nach einer Weile entsteht der Eindruck, man habe es mit realen Gegnern zu tun, was nicht zuletzt auch an der exzellenten Sprachausgabe liegt.

Hören statt Sehen

Es heißt, wenn einer der fünf Sinne ausfällt, verstärken sich die übrigen um ein Vielfaches. *The Dark Project* ist ein finsteres Spiel; den größten Teil der Zeit bewegt man sich im Halbdunkel und kann nicht viel sehen. Umso wichtiger ist es, in solchen Situationen auf sein Gehör zu achten. In keinem anderen Spiel fällt dem Sound eine so elementare Bedeutung zu. Selbst wenn ein Gegner noch lange nicht in Sicht ist, kann man aufgrund herannahender Schrittgeräusche orten, von wo er auftauchen wird und wie weit er noch entfernt ist. Außerdem ist es möglich, Gespräche von Wachmännern oder Hammeriten zu belauschen. Diese enthalten nämlich von Zeit zu Zeit wertvolle Hinweise auf Verstecke gesuchter Gegenstände oder Informationen, mit denen sich die gestellten Aufgaben etwas leichter bewältigen lassen. In der Mission, in der Sie Ihren Hehler aus dem Hammeriten-Gefängnis befreien müssen, können Sie beispielsweise in mühsamer Sucharbeit jeden einzelnen Zellentrakt absuchen. Sie können aber auch den einfacheren Weg gehen – schaffen Sie es, die Wachen längere Zeit unentdeckt zu belauschen, verraten diese unfreiwillig den genauen Aufenthaltsort Ihres Kollegen. Dieses nützliche Feature hat allerdings auch seine Schattenseiten: Ebenso wie der Dieb haben auch die Gegner ein feines Gehör. Schneller, als man denkt, hat man sich in einem sicher geglaubten Versteck durch einen unvorsichtigen Schritt auf hallendem Steinboden verraten. Ist dann der Feind erst einmal aufmerksam geworden, hat man meist die Wahl zwischen kopfloser Flucht, bei der man noch mehr Gegner auf sich lenkt, oder dem angespannten, lautlosen Verharren im Schatten. Oft genug beruhigt sich der mißtrauische Wächter wieder, wenn er eine gewisse Zeit nichts mehr gehört hat, und dreht sich mit dem Kommentar „Es war wohl nur der Wind...“ wieder um. Auch in anderen Situationen tut man gut daran, vorher im Übungs-Level die Kunst der lautlosen Fortbewegung geübt zu haben. In einer der frühen Missionen geht es darum, zwei Attentäter, die gerade Garretts Waffenhändler ausgeschaltet haben, auf dem Weg zu ihrem Auftraggeber zu beschatten. Der Weg geht quer durch die Stadt, über Treppen, Kopfsteinpflaster, durch dunkle Passagen und gut beleuchtete Straßen. Einerseits darf man bei der Verfolgung nicht zu vorsichtig sein, sonst hat man die Spur der beiden Mörder bald verloren. Traut man sich aber zu nah an sie heran, bemerken die beiden ihren Verfolger – Mission verloren! Die Synchronisation aus dem Englischen ist übrigens hervorragend. Sämtliche Sprecher, allen voran die deutsche Stimme von Garrett, wirken überzeugend und engagiert; die Texte sind gekonnt übersetzt, ohne peinlich zu wirken. Knapp zwei Jahre hat Looking Glass an den Abenteuern von Garrett dem Meisterdieb gewerkelt. Das Resultat ist ein herausragender Genre-Mix aus Action-Adventure und 3D-Shooter, der von der ersten Minute an durch eine dichte Atmosphäre und das gut durchdachte Spielprinzip überzeugt.

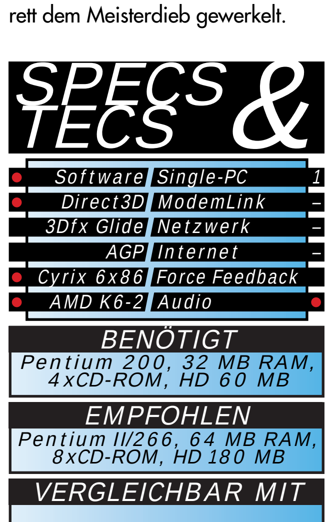
Andreas Sauerland ■

STATEMENT

Sie haben Angst in der Dunkelheit? Sie fürchten sich bei unheimlichen Geräuschen? Dann sollten Sie dieses Spiel schnell wieder vergessen – außer, Sie möchten es zur Therapie einsetzen. *The Dark Project: Der Meisterdieb* ist nicht nur spannend, es ist beklemmend, erhöht den Pulsschlag und sorgt für Verfolgungswahn. Die Zwischensequenzen sind kleine Kunstwerke und erfüllen ihre Aufgabe als Oasen der Ruhe wie in keinem anderen Spiel. Ehrlich, noch nie habe ich mich so auf das Ende einer Mission gefreut: Erst einmal tief durchatmen, die Geschichte genießen und anschließend wieder die Konzentration sammeln, um die nächste Aufgabe in Angriff zu nehmen – Looking Glass hat es durch beängstigende Wendungen in der Story geschafft, daß dieser eigentlich recht gewöhnliche Spielablauf auch auf Dauer nicht langweilig wird. Ganz im Gegenteil: *The Dark Project* reizt von der ersten bis zur letzten Minute, Spielpausen gibt es eigentlich nur aufgrund von mentaler Erschöpfung. Wer eher auf Alfred Hitchcock als auf John Woo steht, muß dieses Spiel einfach kaufen.

STATEMENT

The Dark Project ist eines dieser Spiele, die man am besten spätnachts allein im Dunkeln startet. Das Gefühl, in seinem Versteck zu verharren und den Schritten herannahender Wachen lauschen zu müssen, läßt sich kaum beschreiben – man muß es einfach selbst erlebt haben. Mit nur noch zwei Lebenspunkten in die Enge getrieben, zückt man den Knüppel und hofft, den Feind im letzten Moment doch noch ausschalten zu können – was gelingen kann, wenn man im entscheidenden Moment die Nerven behält. Also los! Dimmen Sie das Licht, stählen Sie Ihre Nerven und versinken Sie in einem der innovativsten, aufregendsten und stimmungsvollsten Spiele der letzten Jahre!



SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	–
	3Dfx Glide	Netzwerk	–
	AGP	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 60 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 180 MB

VERGLEICHBAR MIT
–

RANKING

Action-Adventure

Grafik	81%
Sound	92%
Steuerung	84%
Multiplayer	– %
Spielspaß	94%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Looking Glass
Preis	ca. DM 80,-



Turok 2: Seeds Of Evil

Auf dem Kriegspfad

Turok ist zurück. Als der Indianerhäuptling vor gut einem Jahr zum ersten Mal auf den Monitoren erschien, machten ihm Dinosaurier und andere Riesenreptilien das Leben schwer. In seinem neuen Abenteuer ist die Geschichte noch ein wenig außergewöhnlicher: Diesmal muß Turok sich mit gentechnisch manipulierten Riesenechsen und Außerirdischen anlegen – und am Ende verschlägt es ihn sogar ins Weltall.



Der verlassene Hafen im ersten Level wurde von den Aliens völlig verwüstet. Durch eine Explosion wird ein Gang frei, durch den man in das erste Tunnelsystem kommt.

In vielen Levels hat man die Möglichkeit, aus großer Entfernung auf Gegner zu schießen, was deutlich klüger ist, als sich in einen Nahkampf verwickeln zu lassen.

Die Luft an der Spitze des 3D-Action-Genres wird deutlich dünner. Nachdem *Unreal* letztes Jahr das Genre revolutionierte, sah es eine Weile so aus, als würde das GT Interactive-Meisterwerk für eine lange Zeit unangefochten die Referenzlisten anführen. Doch mittlerweile gibt es schon eine ganze Menge Action-Shooter, die *Unreal* spielerisch wie optisch zumindest ebenbürtig sind – und die Welle reißt nicht ab. Während aber *Requiem* von 3DO schon in den Startlöchern steht und alle Welt ungeduldig auf Shinys *Messiah* wartet, beglückt uns Acclaim schon jetzt mit der Fortsetzung seines Erfolgshits *Turok*.

Die Saat des Bösen

Acclaim hat für die Fortsetzung des letztjährigen Action-Hits das erprobte Erfolgsrezept wieder aufgegriffen, die Story aber noch etwas schriller gestaltet: Der Häuptling tritt bei seinem zweiten Auftritt nur noch anfangs gegen Dinosaurier-ähnliche Wesen an; Hauptgegner sind allerdings Außerirdische und deren Anführer, der sogenannte Primagen. Dieser sitzt gefangen in einem riesenhaften Raumschiff und befehligt von dort aus seine Truppen. Gleichzeitig versucht er, sich aus seiner unfreiwilligen Behausung zu befreien. Gelingt ihm dies, so wird er gemeinsam mit seinen Schergen großes Leid übers Land bringen, was natürlich unbedingt verhindert werden muß. Peinlicherweise ist Turok selbst nicht ganz unschuldig an der Misere: Ursache für das Debakel ist der Chronosceptor – die ultimative Waffe, die der Indianer am Ende des ersten Teils zusammengesetzt und in einen Vulkan geworfen hatte, um sie für alle Zeiten unschädlich zu machen. Leider löste das technische Wunderwerk unter der Erde eine verheerende Kettenreaktion aus, an deren Ende die Wiedererweckung des außerirdischen Ungeheuers stand. Nun muß sich der tapfere Häuptling persönlich darum kümmern, daß dem Treiben ein Ende gesetzt wird. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Turok und macht, bevor die Monsterjagd losgeht, noch die Bekanntschaft einer Dame aus dem Weltall. Adon heißt die Schöne und fungiert zwischen den einzelnen Levels immer wieder als Ratgeberin. Sie erklärt ihm die Missionsziele und erläutert Zusammenhänge in der Geschichte. Außerdem ist die außerirdische Gottheit in der Lage, Turok nach einem erfolgreich abgeschlossenen Level wieder zu heilen. Nach einer kurzen Einsatzbesprechung begibt man sich endlich in den Kampf. Das Spiel beginnt in einem Hafengebiet, in dem kurz vorher schon eine Schlacht zwischen Menschen und den Komplizen des Primagen getobt hat. Die Gegend macht einen verlassenen Eindruck; Trümmer und die traurigen Reste einiger Alien-Opfer liegen herum; überall lodern Flammen. Durch eine Explosion wird ein Loch in der Wand freigesprengt, durch das man hindurchschlüpfen kann – und schon ist man mitten im Geschehen. All diejenigen, die *Turok* schon gespielt haben, können sofort loslegen. An der Steuerung wurde

INTELLIGENZ-BESTIEN

Die Künstliche Intelligenz, die Acclaim den *Turok*-Gegnern eingepflanzt hat, gehört zu den besten, die bisher in einem 3D-Action-Shooter zu bewundern waren. Viele der Monster sind enorm schwer zu bezwingen, weil sie sich verstecken, in Deckung gehen oder sich bei einer Verwundung zurückziehen.



Soeben wurde Turok von einem Wurfgeschoß getroffen. Noch ist nicht ganz klar, woher der Angriff kam; aber hinter der Kiste scheint sich etwas zu bewegen...



Nur ganz kurz taucht das Monster auf, um eine weitere Granate auf den Spieler zu werfen. Doch sobald man das Biest geortet hat und das Feuer erwidern will...



...verschanzt sich der clevere Außerirdische wieder hinter seiner schützenden Kiste. Nahkampf ist zu riskant, man muß also abwarten, bis er sich zur nächsten Attacke wieder kurz zeigt.

SCHÖNER STERBEN

In *Turok 2* steht Ihnen zur effektiven Monsterbeseitigung ein enorm umfangreiches Arsenal aus über 20 verschiedenen Waffen zur Verfügung. Die meisten haben nicht nur eine beeindruckende Durchschlagskraft, sondern produzieren auch spektakuläre farbige Licht-Effekte, die zu den absoluten optischen Höhepunkten des Spiels gehören. Hier sehen Sie eine kleine Auswahl des zur Verfügung stehenden Kriegsgeräts.

Laserkanone



Eine Kettenreaktion: Trifft der blaue Strahl auf eine Wand, prallt er ab und erzeugt Querschläger.

Plasmakanone



Die Plasmakanone erzeugt einen Energiestrahl, der allerdings nicht so stark ist wie andere Waffen.

Chargedart



Die Chargedart-Rifle erzeugt nicht nur einen sehr schönen farbigen Licht-Effekt, sondern versetzt dem Gegner auch noch Elektroschocks, die ihm schwere Schäden zufügen.

Flammenwerfer



Mit dem Flammenwerfer lassen sich große Feuerwände aufbauen, die allerdings nur kurze Zeit halten. Munition für diese Waffe ist sehr spärlich in den Levels verteilt.

Shotgun

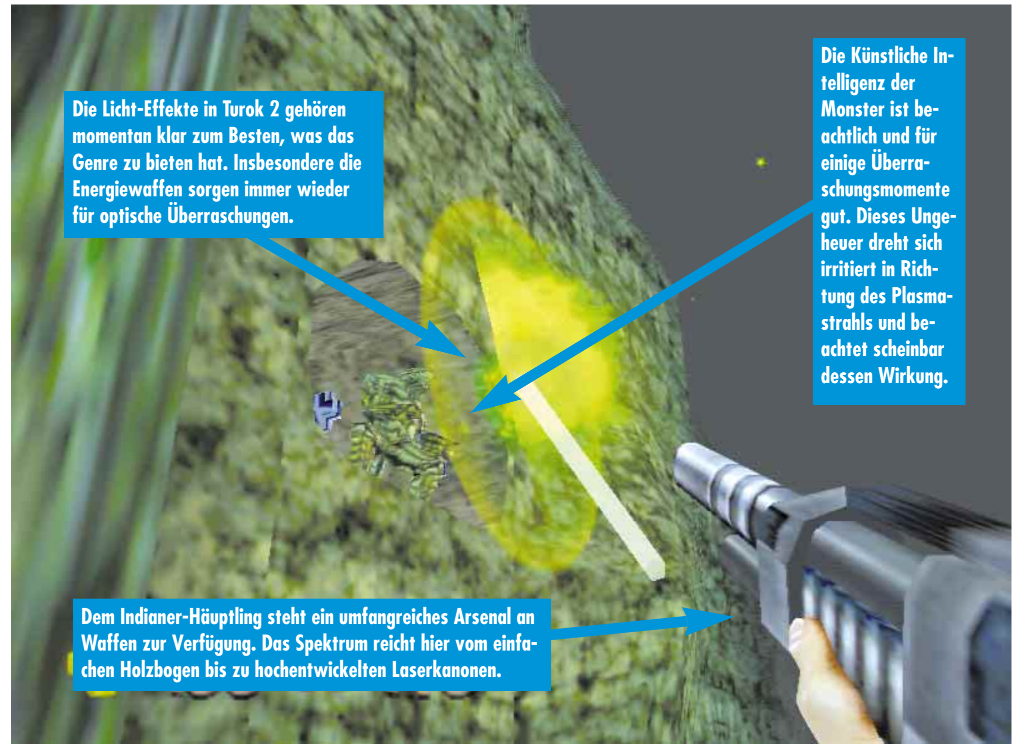


Schon eine herkömmliche Shotgun produziert sehenswerte farbige Licht-Effekte. Nebenbei gehört sie zu den effektivsten Waffen im Spiel; selbst stärkere Gegner vertragen oft nur einen Schuß.

nichts verändert: Weiterhin läuft, springt, taucht und schießt die tapfere Rothaut sich mittels einer Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung durch Tunnel- und Höhlensysteme, vernebelte Landschaften und weitläufige Gebäude. Einer der Hauptkritikpunkte des ersten Teils war für viele die Tatsache, daß die einzelnen Levels viel zu schnell durchzuspielen waren und sich nicht wesentlich voneinander unterschieden. Für die Fortsetzung hat Acclaim sich bemüht, diese Makel zu beseitigen. In der Fortsetzung muß Turok sich nun durch sechs sehr große Spielwelten kämpfen, die sehr abwechslungsreich ausgefallen sind. Während der erste Level noch halbwegs den Landschaften des Vorgängers nachempfunden ist, findet der letzte Spielabschnitt in einer fremd anmutenden Science-fiction-Welt statt, deren Design sehr an futuristische Action-Shooter wie *Klingon Honor Guard* erinnert. Auch die Monster, mit denen Turok zu kämpfen hat, ähneln nur anfangs den schon sattsam bekannten Riesenechsen. Je weiter man in den Welten vorankommt, umso fremdartiger werden die Wesen, die einem begegnen – bis hin zu unheimlichen Rieseninsekten, die den unerschrockenen Helden auf einem fremden Planeten jagen.

Viel Feind', viel Ehr'

Die Handlanger des Primagen bestehen zum größten Teil aus gentechnisch veränderten Dinosaurier-Mutationen. Rein optisch ähneln die Widersacher weniger den Sauriern aus dem Vorgänger, sondern sehen vielmehr aus wie seltsame Mischungen aus prähistorischen Lebewesen und Außerirdischen – mehr als einmal fühlt man sich hier an die Monster aus *Unreal* erinnert. Insgesamt tauchen in *Turok 2* rund 30 verschiedene Gegnerarten auf, die sich durchweg durch einfallsreiches Design und hervorragende Animationen auszeichnen. Verletzt man beispielsweise während eines Kampfes einen Außerirdischen an Arm oder Bein, so hält er sich tatsächlich das betroffene Körperteil, zögert einen Moment, wankt dann aber weiter auf einen zu. Wird ein solches Wesen tödlich getroffen, so wirft es sich theatralisch auf den Boden und wälzt sich hin und her, um schließlich – nach einem effektvollen letzten Aufbäumen – endgültig das Zeitliche zu segnen. Interessanterweise ist es in Kämpfen von Bedeutung, an welcher Körperstelle man den Feind trifft. Sehr schnelle Monster bleiben beispielsweise kurz stehen oder werden deutlich langsamer, wenn man sie am Bein trifft. Außerdem hat jedes Monster eine besonders verletzliche Stelle, meist der Kopf, an der man mit einem gezielten Schuß zwar nicht automatisch die ganze Schlacht gewonnen, aber zumindest den denkbar größten Schaden angerichtet hat. Doch nicht nur die Bewegungen, auch die Intelligenz der Monster ist beachtlich. Jede Gegnerart verfügt über eine eigene Künstliche Intelligenz und somit über ein individuelles Nah- und Fernkampfverhalten. Die Biester weichen Attacken und Geschossen geschickt aus, suchen Deckung hinter Kisten oder Mauervorsprüngen und flüchten, wenn sie zu stark verletzt sind. Kleine,



Die Licht-Effekte in Turok 2 gehören momentan klar zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Insbesondere die Energiewaffen sorgen immer wieder für optische Überraschungen.

Die Künstliche Intelligenz der Monster ist beachtlich und für einige Überraschungsmomente gut. Dieses Ungeheuer dreht sich irritiert in Richtung des Plasmastrahls und beachtet scheinbar dessen Wirkung.

Dem Indianer-Häuptling steht ein umfangreiches Arsenal an Waffen zur Verfügung. Das Spektrum reicht hier vom einfachen Holzbogen bis zu hochentwickelten Laserkanonen.



Dieses einäugige Ungeheuer taucht erst in den späteren Levels auf. Es ist nicht nur schnell, sondern auch gefährlich, da seine Bewegungen schwer einzuschätzen sind.



In der dritten Spielwelt muß Turok sich durch düstere Sumpfgebiete kämpfen. Dieses Tentakelwesen taucht plötzlich von unten auf und versperrt ihm den Durchgang.

extrem schnelle und wendige Mutanten-Raptoren greifen den Spieler nur im Gruppenverband an, teilen sich geschickt auf und versuchen, ihn aus dem toten Winkel heraus zu erwischen. Ein anderes Wesen versteckt sich hinter einer Kiste und taucht nur auf, um eine gut gezielte Granate auf Turok zu werfen. Man kämpft also gegen durchaus ernstzunehmende Gegner, die noch dazu oft schneller sind als der Held selbst, was Verfolgungsjagden zu einer nervenaufreibenden Angelegenheit macht. Der Kampf gegen ein einziges, klug agierendes Ungeheuer kann somit zu einem minutenlangen Duell werden. Wer die Monster in *Unreal* schon dramatisch fand, der wird bei *Turok 2* einige Überraschungen erleben.



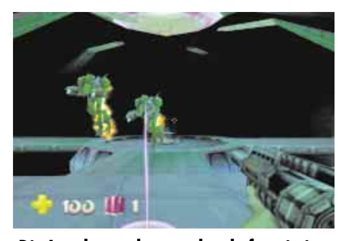
Diese futuristischen Geräte teleportieren Turok in andere Bereiche der Welten.



In den Cut-Scenes werden der nächste Level gezeigt und die Gegner vorgestellt.



Die Holzpfeile bleiben in den Gegnern stecken und können wieder aufgesammelt werden.



Die Levels werden zusehends futuristischer. Hier wird Turok von einigen fliegenden Kampfinsekten angegriffen.

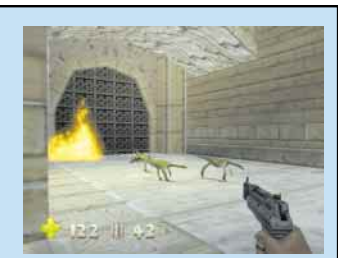
Um sich der zahlreichen Feinde zu entledigen, steht dem Held ein ganzes Waffenarsenal zur Verfügung. Über 20 verschiedene Kanonen, Pistolen, Granatenwerfer usw. kann der High-Tech-Indianer auf seinem Weg durch die Spielwelten einsammeln und einsetzen; einige davon sind allerdings nur bei bestimmten Monsterarten effektiv wirksam. Bei Kämpfen unter Wasser stehen Turok lediglich die Kampfklinge, die er immer bei sich führt, für Auseinandersetzungen aus nächster Nähe zur Verfügung. Aus der Entfernung kann er die Harpune einsetzen, die allerdings – ähnlich wie in den *Tomb Raider*-Spielen – nicht so viel Schaden anrichtet. An Land hat die heldenhafte Rothaut da schon bessere Karten: Das Spektrum reicht hier vom einfachen Revolver bis hin zur eindrucksvollen Feuersturm-Kanone.

Feuerwerk an Licht-Effekten

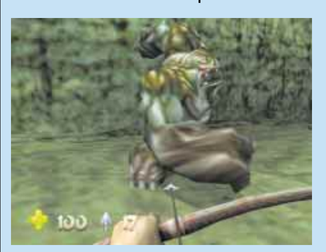
Die durchschlagende Wirkung der meisten High-End-Waffen wird hierbei noch durch spektakuläre Licht-Effekte unterstrichen. Die Plasmakanone beispielsweise versprüht einen leuchtend grünen Energiestrahl, der nicht nur Gegner, sondern in vielen Fällen auch Mauervorsprünge oder Felsbrocken effektvoll beseitigt. Der Elektroschocker fügt der angreifenden Saurier-Brut Stromstöße zu, die beträchtlichen Schaden anrichten und das Opfer in grellem Licht baden. Hervorragend für Attacken aus weiterer Entfernung eignet sich auch der Tek-Bogen, dessen explosive Pfeile im

BREHMS TIERLEBEN

Im ersten Teil hatte es Turok noch mit relativ wenigen verschiedenen Gegnern zu tun. In *Turok 2* gibt es deutlich mehr Feinde, die sich auch äußerlich stärker voneinander unterscheiden. Doch nicht nur die Optik hat sich verändert, auch die KI der Monster wurde deutlich verbessert. Jede Gegner-Art verfügt nun über eigene Angriffs- und Verteidigungsstrategien, was stellenweise hohe Anforderungen an das Können des Spielers stellt.



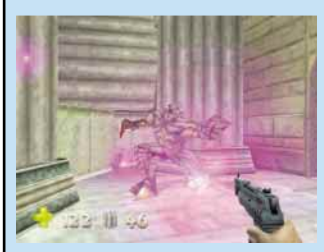
Die kleinen Mini-Raptoren stürzen sich mit hoher Geschwindigkeit auf den Spieler, umzingeln ihn und greifen dann aus dem toten Winkel heraus an.



Dieses Biest ähnelt nicht nur äußerlich dem Titanen aus Unreal, auch das Verhalten ist ähnlich. Obwohl er auch im Nahkampf nicht zu unterschätzen ist, wirft er lieber aus der Ferne mit Felsbrocken auf Turok.



Je näher man dem Primagen kommt, umso futuristischer werden die Gegner. Diese Insektoiden scheinen direkt Filmen wie „Starship Troopers" entsprungen zu sein. Sie sind flink und verfügen über hohe Schlagkraft.



Die grünen Riesenechsen werfen bevorzugt mit Feuerbällen nach Turok. Oft liefert man sich mit ihnen Kämpfe über große Distanz.

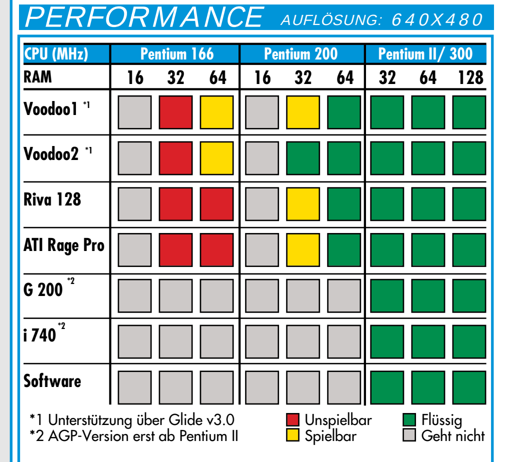


Diesen Biestern begegnet man vor allem in den Anfangslevels. Sie sind sehr schnell und versuchen ständig, den Spieler in einen Nahkampf zu verwickeln.

TESTCENTER Turok 2

DIE GRAFIK

PERFORMANCE Auflösung: 640x480

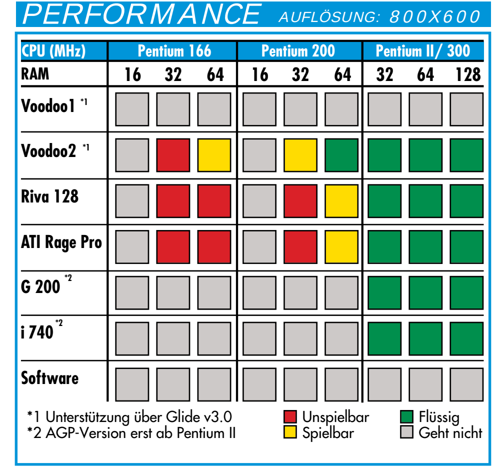


CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/ 300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
ATI Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 AGP-Version erst ab Pentium II

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 800x600



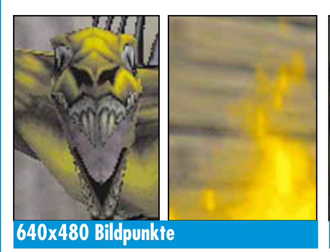
CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/ 300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *1	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
ATI Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 AGP-Version erst ab Pentium II

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

DIRECT3D

Mit Direct3D stehen Auflösungen bis zu 1.280x1.024 Bildpunkten zur Verfügung. Aber schon ab 800x600 machen sich keine wesentlichen Unterschiede mehr bemerkbar.

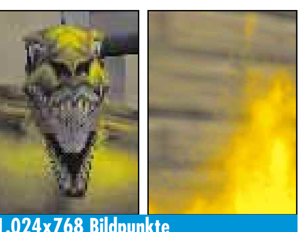


640x480 Bildpunkte





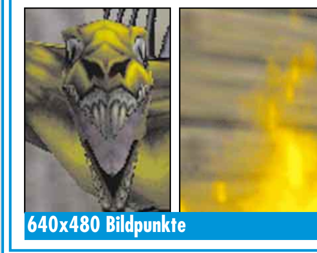
800x600 Bildpunkte



1.024x768 Bildpunkte

GLIDE (3DFX)

Die 3Dfx-Version unterscheidet sich nur wenig von der Direct3D-Version, lediglich die Texturen wirken weicher und wie bei Glide-Unterstützung üblich, ein wenig verwaschener.



640x480 Bildpunkte





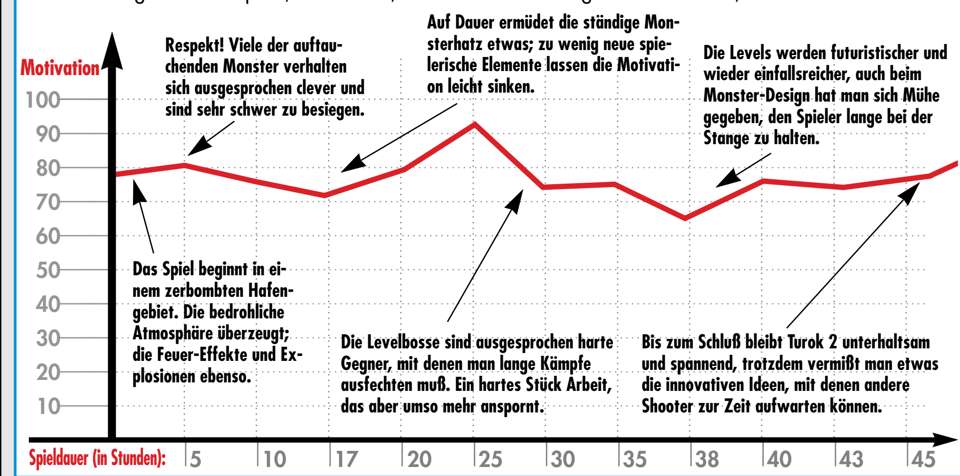
800x600 Bildpunkte



1.024x768 Bildpunkte

DIE MOTIVATIONSKURVE

Turok 2 bezieht seine Motivation vor allem aus der exzellenten Grafik. Auch die KI der Gegner sorgt immer für Überraschungen. Der Ansporn, alle Welten, Monster und Waffen gesehen zu haben, ist dadurch immens hoch.



TREIBER & BUGS

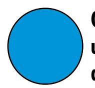
Turok 2 wird mit einer langen Liste an unterstützten Grafikkarten und Chipsätzen ausgeliefert, so daß kaum ein momentan erhältlicher 3D-Beschleuniger Probleme bereiten dürfte. Sind Sie jedoch kürzlich von einer Voodoo-Karte auf einen Direct3D-Beschleuniger umgestiegen, so werden Sie ein Problem beim Start des Spiels zu bewältigen haben. Sollten sich nämlich die beiden Dateien „Glide2x.dll" und „Glide3x.dll" noch in Ihrem System-Ordner befinden, so müssen Sie diese zuerst per Hand löschen. Danach können Sie die korrekte Grafikkarte auswählen und dem Spielgenuß steht nichts mehr im Weg.

TUNING

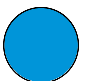
Im Gegensatz zum Vorgänger hat sich der Hardware-Hunger von *Turok 2* den neuen Rechnerkonfigurationen angepaßt. Mit einigen Tricks unter dem Punkt Video-Optionen sollte es aber auch auf einem Pentium 166 möglich sein, zufriedenstellende Spielgeschwindigkeiten zu erhalten. Neben der Reduzierung der Details lohnt es sich vor allem, bei dem Punkt „VRetrace" den Haken zu entfernen, da so weniger Einzelbilder von der Grafikkarte zwischengespeichert werden müssen.

PRO & CONTRA

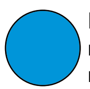
Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen.



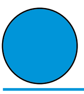
Grandiose Licht-Effekte und Explosionen, besonders bei den Waffen



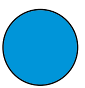
Überzeugend agierende Monster durch sehr gute Gegner-KI



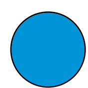
Phantasievolle Monster mit hervorragenden Animationen



Sehr große Auswahl aus insgesamt 20 unterschiedlichen Waffen



Auf längere Zeit eintöniges Gameplay ohne Neuerungen



Landschaftsgrafik und Gebäude von mittelmäßiger Qualität



Big Brother is watching you! Die Endgegner in Turok sind besonders gut gelungen. Hier kämpft man gegen ein riesenhaftes Auge.



Die einzelnen Spielwelten sind riesig und sehr abwechslungsreich gestaltet. Hier eine düstere Sumpflandschaft mit Wasserfällen.



An solchen Stellen kann Turok Schlüssel, Power-Ups oder Bonus-Gegenstände aufsammeln.



Die Wespen sind zwar nicht sehr gefährlich, aber hartnäckig und sehr schwer zu treffen.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Unreal	92%
JK: Mysteries of the Sith	90%
Heretic 2	85%
Turok 2	83%
Turok 1*	81%

Turok 2 bietet neben herausragenden Licht-Effekten und einem riesigen Waffenarsenal auch eine der besten Gegner-KIs des Genres. Auch die Landschaftsgrafik und das Gameplay sind ordentlich, wenn auch nicht überragend. In puncto Atmosphäre ist *Unreal* dem Indianerspektakel haushoch überlegen, das etwas unentschlossen zwischen düsterem Ambiente und knallbunter Comic-Optik hin- und herpendelt. Spielerisch vergleichbar ist außerdem *Heretic 2*, das eine ähnlich schöne Grafik, aber weitaus „dümmere" Computergegner hat.

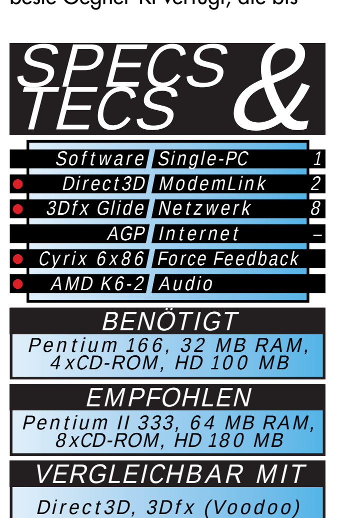
*x Abgewertet, Test in Ausgabe 11/97

Gegner steckenbleiben und nach kurzer Zeit detonieren. Doch auch die traditionelle Indianer-Ausrüstung ist nicht zu verachten: Neben all den hochentwickelten Waffen kann Turok auch die herkömmliche Pfeil-und-Bogen-Methode auf seine Gegenspieler anwenden. Der Vorteil: Die Holzpfeile bleiben in Wänden stecken und können später wieder eingesammelt werden. Andererseits macht diese Methode der Feindesbeseitigung optisch natürlich lange nicht so viel Eindruck wie Granatenwerfer oder sonstiges Feuerwerkszeug. In der Tat sind die Licht-Effekte in optischer Hinsicht das beste, was *Turok 2* zu bieten hat. Der Rest der Grafik fällt nicht ganz so mitreißend, aber immer noch zufriedenstellend aus: Einerseits bieten beispielsweise die gelegentlich auftauchenden Wasseroberflächen noch einen guten Transparenz-Effekt. Auch die Texturen der Landschaften und Gebäude wirken ansehnlich, wenn auch nicht überragend. Die Häuser, Berge und Felsbrocken selbst wirken in ihrer Struktur andererseits etwas kantig, viele Landschafts-Details machen einen seltsam „ausgeschnittenen" Eindruck. Die Perspektive unter Wasser ist ebenfalls nicht gerade berauschend: Die Sicht wirkt unglaubwürdig verzerrt; Details werden mit einer hellblauen Farbmaske zugekleistert, so daß Bonus-Gegenstände oder Power-Ups kaum erkennbar sind. Beim Gameplay verließ sich Acclaim auf die aus dem ersten Teil bewährte Mischung aus sehr viel Action und ein paar Rätseleinlagen. Die einzelnen Levels sind sehr abwechslungsreich und weitläufig gestaltet und gaukeln somit eine gewisse Handlungsfreiheit vor, dennoch läuft das Spiel sehr linear ab. Letztlich geht es in den Missionen immer darum, die Monsterherden zu dezimieren, hin und wieder einen Hebel umzulegen und den Ausgang zum nächsten Spielabschnitt zu finden. Gelegentliche Abwechslung bringen kleine Aufgaben, die zusätzlich zum jeweiligen Hauptziel in den Missionen gestellt werden, wie beispielsweise die Befreiung einiger Kinder, die der Primagen im ersten Level in großen Käfigen gefangen hält. An vielen Stellen müssen zusätzlich Schlüssel gefunden werden, die den Zugang zum nächsten Spielabschnitt freigeben, oder Maschinen aktiviert werden, die dann weitere Bereiche der Spielwelt zugänglich machen. Insgesamt kann man sagen, daß es sich bei *Turok 2* um ein handwerklich sehr gut gemachtes Actionspiel handelt, das mit einigen grandiosen Effekten und Animationen aufwarten kann und über die wahrscheinlich beste Gegner-KI verfügt, die bisher ein 3D-Shooter vorweisen konnte. *Turok 2* bietet einerseits zwar nicht so viel Innovation und neue Ideen wie andere aktuelle Action-Spiele, kann dies aber durch seine Vielfalt an Effekten und das geradlinige, schnelle Gameplay wieder ausgleichen.

Andreas Sauerland ■

STATEMENT

Acclaim hat das Erfolgsrezept von Turok für den zweiten Teil konsequent weiterentwickelt. Die Grafik ist bis auf einige Ausnahmen exzellent, die Gegner sehen nicht nur klasse aus, sondern verhalten sich auch überzeugend, und die Levels sind riesengroß und abwechslungsreich. Das einzige Manko, das den Spielspaß leicht trüben kann, ist das sehr lineare Gameplay, was Freunde straighter, unkomplizierter Actionkost aber kaum stören dürfte. Wer Spaß an genialen Effekten und minutenlangen Kämpfen mit überragend agierenden Computergegnern hat, der sollte bei *Turok 2* zugreifen.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
● Direct3D	ModemLink	2
● 3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	–
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 100 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 333, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 180 MB

VERGLEICHBAR MIT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo)

RANKING

3D-Action

Grafik	80%
Sound	75%
Steuerung	78%
Multiplayer	79%
Spielspaß	83%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 90,-



Die Fans von Linkskurven dürfen aufatmen. Mit NASCAR Racing 1999 Edition hat Papyrus endlich eine Version der Rennsimulation fertiggestellt, die sich mit einem überraschend gut fahrbaren physikalischen Modell sogar an praktizierende Autofahrer wendet.

NASCAR Racing 1999 Edition

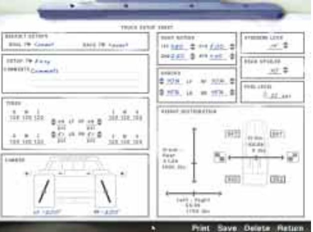
Linksextrem



Die Position im Cockpit vermittelt zwar ein recht gutes Fahrgefühl, allerdings leidet die Sicht auf die Strecke unter dem zu massiv geratenen Cockpit.



Der Computer verläßt nur in Ausnahmefällen die vorberechneten Bahnen.



Zahlreiche Optionen gestatten Eingriffe in das Fahrverhalten des Boliden.

Mit insgesamt 8.975 Rennrunden, verteilt auf 28 Strecken, ist Papyrus' NASCAR-Simulation noch immer der Spitzenreiter unter den Rennspielen. Nur neun Rechts-, aber 61 Linkskurven bedeuten allerdings auch das Schlußlicht in der Disziplin Abwechslung. Mit der *NASCAR Racing 1999 Edition*, dem direkten Nachfolger von *NASCAR Racing II*, widerspricht sich Papyrus selbst. Denn während die angeblich ultrarealistisch nachgebildeten Fahrzeuge der beiden Vorgänger-Versionen nahezu unlenkbar waren, lassen sich die Boliden aus *NASCAR Racing 1999 Edition* sogar bei komplett aktivierten Realismus-Optionen sicher über die Rundstrecken steuern. Selbstverständlich behauptet Papyrus auch von der aktuellen Version, daß deren Fahrmodell hochrealistisch sei... Die offensichtlichste Neuerung betrifft die Fahrzeuge, denn neben den Coupés können nun auch leichte Pick-Ups gefahren werden. Die sonstigen Änderungen an der Software halten sich in Grenzen. Der Einzelspieler-Modus setzt nun Windows 95 statt DOS voraus und die Fahrernamen wurden der aktuellen Saison entnommen. Am Spielprinzip konnte leider nichts geändert werden: Nach wie vor geht es darum, in den bis zu 500 Runden eines Rennens die Konzentration zu bewahren. Die Computer-gesteuerten Konkurrenzfahrzeuge haben damit naturgemäß keine Probleme, mit deren Fahrintelligenz ist es aber dennoch nicht weit her. Sobald sich ein Stau bildet oder der Spieler seinen Wagen zwischen die beiden Fahrspuren lenkt, reihen sich die Gegner brav dahinter ein. Sogar verunfallte Fahrzeuge werden nur in Ausnahmefällen passiert. Zum Ausgleich beschleunigen die Konkurrenten grundsätzlich besser als der Spieler – völlig unabhängig von dessen Fahrzeug-Abstimmung. Daher hat man nur auf den wenigen Rennstrecken, deren Kurvenradien eine Umkreisung bei Vollgas erlauben, eine Chance, sich sauber an die Spitze des Feldes zu setzen. Auf den anderen Strecken muß man etwas nachhelfen. Provoziert man einen Unfall, kann man problemlos an dem entstehenden Stau vorbeiziehen, und sogar eine Gelbphase läßt sich zum Überholen nutzen. Das Programm fragt nämlich nicht ab, ob man sich tatsächlich in das Feld einreiht oder mal eben zehn Runden gutmacht. Die Grafik wurde, ebenso wie der Sound, komplett von dem zwei Jahre alten *NASCAR Racing II* übernommen. Dank der leistungsfähigeren Grafikkarten ist die Darstellung folglich flüssig, aber leider auch völlig veraltet, und bietet eine zu geringe Fernsicht.

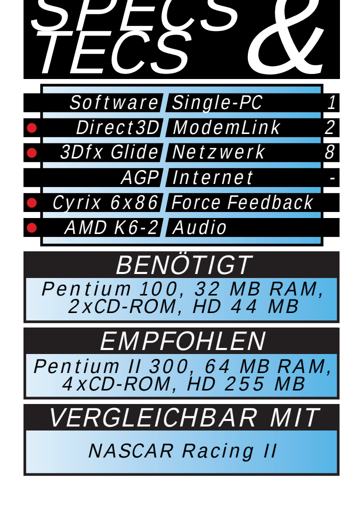
Harald Wagner ■

STATEMENT

19.000 mal nach links zu lenken kann für Simulations-Fanatiker eine echte Herausforderung sein. Schließlich geht es vor allem darum, die optimale Abstimmung für das Fahrzeug, die beste Boxenstrategie und die sparsamste Fahrweise zu finden. Aber nur wer *NASCAR Racing II* nicht besitzt, jedwede Abwechslung haßt und garantiert keinen Drehwurm bekommt, sollte sich *NASCAR 99* sowie einige Mitspieler kaufen. Denn nur im Multiplayer-Modus herrscht Chancengleichheit zwischen dem Spieler und seinen Konkurrenten.



Die schwache Grafik verhindert auch bei Tempo 300 den Geschwindigkeitsrausch.



SPECS & TECS

	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	2
●	3Dfx Glide	Netzwerk	8
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 100, 32 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 44 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 300, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 255 MB

VERGLEICHBAR MIT
NASCAR Racing II

RANKING

Rennsimulation	
Grafik	65%
Sound	68%
Steuerung	72%
Multiplayer	70%
Spielspaß	**68%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra Sports
Preis	ca. DM 90,-

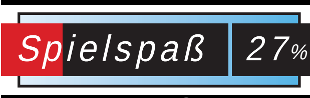
Thunder Brigade



Ballern, bis die Schwarte kracht: Leider ist das auch so ziemlich alles.

Als Kommandant einer Militäreinheit kämpfen Sie auf verschiedenen Planeten gegen heimtückische Rebellen. Dabei steuern Sie einen von 20 Hovertanks, um dem aufrührerischen Pack auch ordentlich Feuer unter dem Hintern machen zu können. In rund 30 Missionen sausen Sie dabei mit bis zu 500 Sachen über karge Schneelandschaften, öde Geröllwüsten oder langweilige Dschungelgebiete.
Vor jeder Mission wird in einem Briefing das Ziel festgelegt und eine Vorgehensweise empfohlen. Gelingt es Ihnen dann beispielsweise, ein feindliches Lager in die Luft zu sprengen, so werden Sie in einen höheren Rang befördert und dürfen im nächsten Level vielleicht eine gegnerische Energiestation zerdeppern. Um nicht völlig unbedarft in den Krieg zu ziehen, wird ein optionales Training angeboten. Dort erlernen Sie den Umgang mit fünf unterschiedlichen Waffensystemen. Je nach Schwierigkeitsgrad können Sie die Rebellen etwa mit Raketenwerfern, Minen oder Kanonen ganz schön zum Schwitzen bringen.
Hätten die Entwickler wenigstens für eine richtige 3D-Unterstützung außer DirectDraw gesorgt, wäre die Ballerei ja vielleicht noch ganz reizvoll geraten. Aber die Planeten wirken bei einer Maximalauflösung von nur 640x480 Bildpunkten im Software-Modus schrecklich trostlos. Gegen die läppischen Licht- und Rauch-Effekte in *Thunder Brigade* wirkt die Optik des *Incoming*-Klons *Survival* fast wie Grafik der Spitzenklasse. Der großartige elektronische Soundtrack ist hier wirklich für die Katz'. **(pk)** ■

RANKING



INFO
I-Magic, Action,
Preis ca.: DM 70,-

Pro Boarder



Die Videos sehen klasse aus – die neun Levels sind hingegen eher mau.

In EAs Simulation *Pro Boarder* können Snowboard-Fans selbst im Flachland ihrer Begeisterung für schnelle Bretter und steile Hänge frönen. Zu diesem Zweck sucht sich der Spieler einen von acht hochkarätigen Champions aus, der dann auf einer der insgesamt neun Strecken seine Sportlichkeit unter Beweis stellen darf. Beim Midnight Express etwa müssen Sie möglichst schnell die schmale Piste hinabsausen, in der Half-Pipe sollten Sie die Jury mit einer einfallsreichen Kür beeindrucken.
Kann man die geringe Anzahl an Levels noch leicht verschmerzen, so sorgt die extrem ungenaue Steuerung für puren Frust. Den kann auch das hübsche Streckendesign nicht mildern, denn die Hintergrundgrafik sowie die Gestaltung der Spielfiguren ist dann wieder höchstens durchschnittlich. Will man in den zweifelhaften Genuß sämtlicher Details und Effekte kommen, so ist ein PII ab 350 MHz mit mindestens 64 MB RAM nötig. Auf schwächeren Systemen setzt man entweder die Auflösung herunter oder man verzichtet auf Effekte wie aufwirbelnden Schnee oder applaudierende Zuschauer, damit man zügig und ruckelfrei auf dem Board vorankommt. Der Soundtrack beinhaltet separat abspielbare Audio-Tracks, darunter melodischen Skate-Punk von den Foo Fighters und No F/X. Wenn Sie allerdings außer stimminger Musik richtiges Snowboard-Feeling erleben wollen, sollten Sie entweder den PlayStation-Titel *Cool Boarders 3* antesten, der immerhin 32 Levels bietet – oder besser gleich nach Val d'Isère aufbrechen. **(pk)** ■





Grand Touring

Ausgebremst

Rennspiele gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Empire liefert uns jetzt einen weiteren Vertreter des Genres, der sich einerseits durch eine gelungene Mischung aus Action und Simulations-Aspekten, andererseits durch einen unmenschlichen Schwierigkeitsgrad auszeichnet.



Kaum hat das Rennen begonnen, atmet man schon die Abgase der Computerfahrer ein. Den unglaublich hohen Schwierigkeitsgrad kann man beinahe als unfair bezeichnen.

In *Grand Touring* rasen Sie mit einem von insgesamt zehn Tourenwagen, die sich an realen Vorbildern orientieren, über acht abwechslungsreiche Kurse. Ihre Fahrkünste können Sie einerseits in einem vierstufigen Übungs-Parcours trainieren, andererseits später im integrierten Arcade-Modus noch perfektionieren, bevor Sie sich in Ihr erstes ordentliches Rennen stürzen. Hier kann man seinen Wagen erst einmal mit Hilfe ausführlicher Setups tunen und auf die unterschiedlichen Wetterverhältnisse abstimmen, die auf den Strecken herrschen. Kleinere Verbesserungen in der Optik des ausgewählten Vehikels, wie beispielsweise die Farbe, lassen sich ebenfalls vornehmen. Auch später im Rennen kommt der Simulations-Aspekt nicht zu kurz: Während der Fahrt werden Parameter wie der Reifenabrieb oder die Belastung der Achsen in engen Kurven zuverlässig berechnet. Auch die Fahrphysik wirkt sehr realistisch. Gleichzeitig ist der Schwierigkeitsgrad – besonders im vierstufigen Meisterschafts-Modus – enorm hoch. Das penibel-exakte Physikmodell bewirkt, daß schon der geringste Fehler starke Auswirkungen hat: Der Wagen bricht permanent zur Seite aus oder donnert gegen die Bahnbegrenzungen. Erschwerend hinzu kommt leider noch die Tatsache, daß diese Probleme sich ausschließlich auf den Spieler beziehen. Die vom Computer gesteuerten Wagen rasen mit voller Geschwindigkeit scheinbar mühelos durch die engsten Kurven und absolvieren die Strecken mit einer Bestzeit nach der anderen. Zunächst fühlt man sich von diesem hohen Schwierigkeitsgrad herausgefordert. Schon nach kurzer Zeit weicht die Motivation aber großer Frustration, wenn einem klar wird, daß man tatsächlich in keinem Rennen auch nur den Hauch einer Chance hat, wenn man die Kurse nicht absolut perfekt und ohne den kleinsten Fehler durchfährt. Im Einzelspieler-Modus ist *Grand Touring* also nur etwas für Hartgesottene – mehr Spielspaß verspricht da schon die Multiplayer-Option, die spielspaßtechnisch einiges rettet. Hier können Sie sich mit bis zu sieben Mitstreitern im Netzwerk tatsächlich grandiose Rennen liefern, da hier schließlich alle Teilnehmer mit den gleichen harten Regeln der Fahrphysik zu kämpfen haben.

Andreas Sauerland ■

STATEMENT

Eigentlich sah es für *Grand Touring* recht gut aus. Die Grafik ist sicher nicht überragend, aber trotzdem zufriedenstellend. Der Simulationsteil wirkt überzeugend und die Strecken sind abwechslungsreich. Leider hat Empire den Kardinalfehler begangen, die Computergegner fast schon unfair stark zu machen, so daß zumindest der Einzelspieler-Modus indiskutabel wird. Mit mehreren gleich guten (oder schlechten) Fahrern im Netzwerk kann die Raserei dann aber doch noch leidlich überzeugen.



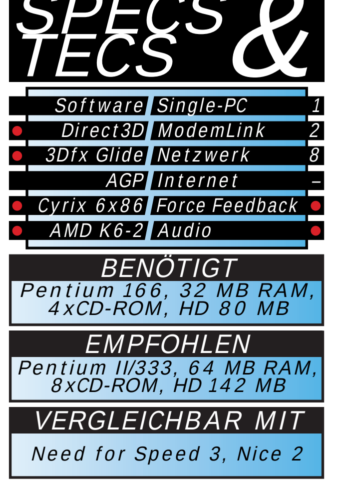
Vor den eigentlichen Rennen sollte man sich ausführlich mit dem Training beschäftigen. Hier ein Hindernis-Parcours.



Reifenabnutzung und Motorschäden können bei Boxenstopps behoben werden.



Auch Witterungsverhältnisse werden simuliert. Hier eine Fahrt bei Nacht und Nebel.



SPECS & TECS

	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	2
●	3Dfx Glide	Netzwerk	8
	AGP	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	●
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 80 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/333, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 142 MB

VERGLEICHBAR MIT
Need for Speed 3, Nice 2

RANKING

Rennspiel

Grafik	70%
Sound	60%
Steuerung	75%
Multiplayer	73%
Spielspaß	66%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Empire
Preis	ca. DM 80,-

GZSZ



Gute Spiele, Sehr Schlechte Spiele.

Astrid weilt ja bekanntlich in Afrika, kann aber in den kommenden Ferien nicht zu ihrem Freund Alex reisen. Dem gefällt das gar nicht und deshalb überlegt er, ob er nicht seinerseits den nächsten Flieger nach Timbuktu besteigen soll. Offenbar ist Alex aber eine ganz schön trübe Tasse. Denn statt gleich zum Flughafen zu düsen, macht er sich Sorgen, daß sein Nachhilfelehrer vergeblich auf ihn warten könnte. An dieser Stelle ist der Spieler gefordert. Helfen Sie Alex aus der Bredouille! Reden Sie mit Frank, gehen Sie zu Flo Spira und vermeiden Sie Vertraulichkeiten mit Dr. Gerner! Bringen Sie in Erfahrung, ob Nico die Nachhilfestunden nicht nach hinten verlegen kann!
Dies sind allerdings längst nicht alle Aufgaben, die Sie im spielerischen Teil der *GZSZ*-CD meistern müssen. Es gibt zwölf verschiedene Adventures, die Sie in ein Dutzend bekannte Locations führen. Das bedeutet zwölf Standgrafiken und über ein Dutzend unbewegliche Serienfiguren. Zusätzlich verschafft die CD zur Fernsehserie *Gute Zeiten, Schlechte Zeiten* eine Mega-Dröhnung Seifenschaum mit einer Datenbank, die Information zu Darstellern und von Darstellern gern genutzten Gegenständen enthält, wie z. B. Kondome und Quietsche-Entchen. Hardcorefans dürfen sich auf ein Exklusiv-Video mit der Hochzeit von Flo und Andy sowie auf lieblos zusammengestellte Filmausschnitte freuen. Der Soundtrack enthält die Titelmelodie und jede Menge Top-Ten-Murks, leider aber keine Sprachausgabe: Die hochwertigen Dialoge finden in einem klitzekleinen Textkästchen statt. **(pk)** ■

RANKING



Spielspaß 14%

INFO

Software 2000, Adventure, Preis ca. DM 50,-

S.C.A.R.S.



Bonusgegenstände versperren die Sicht.

Bei *S.C.A.R.S.* handelt es sich um ein Rennspiel in der Tradition von *Street Racer* oder *Track Attack*. In futuristischen Fahrzeugen jagt der Spieler zusammen mit sieben Konkurrenten durch verwinkelte, schlecht einsehbare Pisten und versucht, die Verfolger möglichst weit hinter sich zu lassen. Wenn ihm dies mit fahrerischen Mitteln nicht gelingt, darf er die zahlreichen Bonusgegenstände verwenden, die auf der Strecke zu finden sind. Mit den vielen Raketen, Magneten, Nitropacks etc. erinnern die Pisten allerdings an ein unaufgeräumtes Kinderzimmer, das gezielte Auswählen der Objekte ist daher nur in den wenigsten Fällen möglich. Die Bonbon-Grafik und vor allem die niedrigen Geschwindigkeiten verdeutlichen, daß *S.C.A.R.S.* in erster Linie für Konsolenumsteiger oder sehr junge Spieler programmiert wurde. Für PC-Verhältnisse ist die Ausstattung jedenfalls zu mager: Mit einer Meisterschaft, dem Duell und dem Zeitfahren stehen vergleichsweise wenige Spielmodi zur Auswahl, wenigstens ist die Anzahl der Strecken und Fahrzeuge mit jeweils neun Stück ausreichend groß. Die ungenaue Kollisionsabfrage und die von unsichtbaren Wänden begrenzten Strecken sind das größte Manko von *S.C.A.R.S.*
Die Steuerung sämtlicher Wagen ist hingegen sehr direkt und paßt hervorragend zu den Geschwindigkeiten und Streckentypen. Die Grafik setzt eine 3D-Beschleunigerkarte voraus, Qualität und Geschwindigkeit sind dennoch nur unterdurchschnittlich und können sich nicht mit aktuellen Produkten messen. **(hw)** ■

RANKING

Spielspaß 42%

INFO

Ubi Soft, Rennspiel, Preis ca. DM 90,-

Test Drive 4x4



Die Engine ist einfach viel zu langsam.

Bislang hat es noch keiner der zahlreichen Titel aus der *Test Drive*-Serie geschafft, den Anschluß an Spitzenspiele wie *Need for Speed* oder *Colin McRae* zu schaffen. Accolades jüngster Sproß macht da keine Ausnahme, da er nicht einmal bis zum Schlußlicht seiner Vorgänger aufrücken kann. Zwar darf man sich in diesem Fun-Racer auf immerhin zwölf unterschiedliche Rennstrecken freuen, doch deren Grafik ist viel zu unausgegoren: Es gibt starre Hintergründe, eine verschwommen wirkende Fahrbahn sowie kilometerlange schlammfarbene Tunnel, die Wälder simulieren sollen. Auch die Effekte gehören höchstens noch zur unteren Mittelklasse. Außer groben Wasserspritzern bei der Fahrt über den Strand von Hawaii und einigen Sandfontänen in der marokkanischen Wüste wird nicht viel geboten. Das Design der 20 Fahrzeuge ist für einen Off-Road-Titel akzeptabel, doch wird im Bezug auf das Fahrgefühl wenig geboten. Ob man nun den Hummer, den Ford Explorer oder den Ford T-Rex besteigt, ist letztlich egal: Alle Wagen lassen sich gleich schlecht über die Strecke steuern. Bei einem Spiel mit dem englischen Originaltitel *Test Drive Off-Road 2* sollte man eigentlich erwarten, daß ein Abstecher ins Umland machbar wäre. Ist es aber nicht. Dafür kommen Sie gelegentlich in den Genuß lustiger Bugs, die Ihnen einen Einblick in die Regionen unterhalb der Streckentexturen ermöglichen. Der Soundtrack ist eine Qual, werden doch des Spielers Ohren mit Dumpfrockmucke der übelsten Art gemartert. **(pk)** ■

RANKING

Spielspaß 43%

INFO

Accolade, Rennspiel, Preis ca. DM 80,-

Test Drive 5

Kolbenfresser

Accolade schickt diesen Monat gleich zwei neue Action-Rasereien ins Rennen: Neben dem enttäuschenden Test Drive 4x4 gibt es auch die neueste Folge der Test Drive-Reihe, die mit einer großen Wagen- und Streckenauswahl eine geringfügig bessere Figur macht.



Bei Zusammenstößen überschlagen sich die Wagen auf der Straße – oder auch nicht. Oft genug kommt es in vergleichbaren Situationen vor, daß gar nichts passiert.

In *Test Drive 5* haben Sie die Wahl zwischen 23 Wagen, von denen einige zu Beginn noch gesperrt sind und erst nach mehreren gewonnenen Rennen freigeschaltet werden. Einige der interessanteren Modelle sind hierbei ein alter Ford Mustang, ein Pontiac GTO oder der Dodge Charger. Mit diesen Gefährten rasen Sie dann über 16 verschiedene Strecken. Die Wettrennen finden an den verschiedensten Plätzen der Welt statt. Unter anderem zählen Italien, Moskau, Amerika und (ausgerechnet...) München zu den Schauplätzen. Gefahren wird bei Tag und Nacht; auch Witterungsverhältnisse wie Regen, Schnee oder Nebel spielen eine Rolle. Es stehen sechs verschiedene Spielmodi zur Verfügung. Neben den üblichen Aufgaben wie „Überbieten Sie die vorgegebene Bestzeit“ oder „ Schlagen Sie alle anderen Fahrer“ gibt es auch reizvollere Möglichkeiten. So kann man sich beispielsweise auf einer kurzen, geraden Strecke Beschleunigungsrennen liefern oder in der Rolle eines Streifenpolizisten durch die Innenstadt düsen, um zu schnelle oder rücksichtslose Fahrer aus dem Verkehr zu ziehen. Leider trüben einige gravierende Mankos den Spielspaß beträchtlich: Die Optik ist durch die verschiedenen Strecken zwar abwechslungsreich, grafisch aber nicht sehr gelungen. Am Straßenrand stehende Passanten sehen aus wie steife Pappkulissen. Gebäude und Landschafts-Elemente, wie Bäume oder Sträucher, wirken wie ausgeschnitten und aufgeklebt. Auch am Gameplay gibt es einiges zu bemängeln. Die Fahrphysik der Wagen ist, gelinde gesagt, unlogisch; noch dazu ist die Steuerung stellenweise sehr ungenau. Dies führt in der Praxis dazu, daß beispielsweise das Gefährt auf offener, gerade Strecke plötzlich aus unerfindlichen Gründen zur Seite ausbricht oder nach einem Zusammenstoß der Rückwärtsgang nicht funktioniert, so daß man permanent vor Straßenbegrenzungen fährt. Ein Pluspunkt ist wiederum die musikalische Untermalung des Ganzen: Harte Industrial-Töne von Gravity Kills, Junkie XL und Fear Factory begleiten die Raserei, können *Test Drive 5* letztlich aber nicht davor retten, als Dutzendware in der Masse vergleichbarer Titel unterzugehen.

Andreas Sauerland ■

STATEMENT

Accolades neuestes Action-Rennspiel enttäuscht mit zahlreichen technischen Mängeln. So sehr man sich zunächst über die große Auswahl an originellen Wagen und Strecken freut, so sehr ist man schon nach kurzer Zeit genervt von der Fahrphysik der Vehikel. Diese liegen auf der Straße wie Rollbretter und verhalten sich auch so. Enge Kurven oder Zusammenstöße mit anderen Wagen werden so zu einer einzigen Lachnummer. Pluspunkt ist die musikalische Industrial-Untermalung, die spieltechnisch aber auch nichts mehr rausreißen kann.



Die Replay-Funktion zeigt das Rennen nochmals aus verschiedenen Kamera-Perspektiven.



Bei allzu heftigen Remplern oder gefährlichen Überholmanövern wird man von der Polizei verfolgt und angehalten.



Im Streifenwagen hat man die Möglichkeit, durch Innenstädte zu rasen, um andere Fahrer zu stoppen und aus dem Verkehr zu ziehen.

SPECS & TECS

Software	●	Single-PC	1
Direct3D	●	ModemLink	2
3Dfx Glide	●	Netzwerk	8
AGP		Internet	–
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	●
AMD K6-2	●	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 80 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/333, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 150 MB

VERGLEICHBAR MIT
Direct3D
3Dfx (Voodoo)

RANKING

Rennspiel	
Grafik	73%
Sound	78%
Steuerung	70%
Multiplayer	67%
Spielspaß	63%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Accolade
Preis	ca. DM 80,-

Western Front



Die gegnerische KI ist ziemlich clever – allerdings auch furchtbar langsam.

Bereits vor einem Jahr durften Nachwuchsstrategen in *Eastern Front* rundenbasierte Kämpfe gegen träge Computergegner führen. Jetzt ist der Nachfolger da und erlaubt es Ihnen, an der Westfront die gleiche Chose noch einmal zu veranstalten. Zu diesem Zweck ergreifen Sie beispielsweise Partei für die Alliierten und hetzen Ihre Einheiten gegen die feindlichen Deutschen. Aus der isometrischen Perspektive können Sie beobachten, wie Ihr Gegner minutenlang Panzerfahrzeuge, Infanterie und LKWs in Stellung bringt. Danach sind Sie endlich am Zug und verballern Ihre Aktionspunkte, wobei neben dem Stellungswechsel auch das Abfeuern von Geschossen berechnet wird; die Moral Ihrer Truppe wird ebenfalls berücksichtigt. Genau wie beim Vorgänger steuern Sie die Einheiten durch direktes Anklicken, während Sie Spezialbefehle wie Eingraben über Icons am unteren Bildrand geben. Neben den 40 Szenarien und acht Kampagnen wird ein Level-Editor mitgeliefert, der das Erstellen eigener Karten erlaubt. Allerdings bieten schon die mitgelieferten Landschaftskarten abwechslungsreiche Locations und nette Effekte wie Feuer, Rauch und Bombentrichter. Abgesehen von solchen Details wirkt die Optik allerdings stark veraltet. Auch die Ladezeiten sind gigantisch und die KI scheint eine Ewigkeit zu brauchen, um ihre Aktionen durchzuführen. Besänftigen kann einen da nur das depperte Liedchen vom „Blümlein auf der Heide", das die feindlichen deutschen Soldaten gelegentlich anstimmen.

(pk) ■

RANKING

Spielspaß 52%

INFO

Talonsoft, Strategie,
Preis: ca. DM 80,-

Latex



So öde können Sexspiele sein.

In diesem „Cyber-Sex-Adventure des 21. Jahrhunderts" kommen Sie in den Genuß eines wahren Leckerbissens ungepflegter Langeweile. Mittels der üblichen Quick-Time-Movies gelangen Sie von Standgrafik zu Standgrafik, hören sich dabei dämliches Gequatsche an und sehen ein paar trashige Softsexfilmchen ohne Handlung. Da Sie dieses „Kult-Spiel" nicht auf Ihrer Festplatte installieren können, ist häufiges CD-Wechseln angesagt. Gereizt wird hier einzig die Geduld des Spielers. **(pk)** ■



RANKING



Spielspaß 5%

INFO

Sexy Raven, Adventure,
Preis: ca. DM 80,-

VR Baseball 2000



Auf Dauer fehlt die Motivation.

Reizvoll ist das Spiel eigentlich nur, wenn der Ball korrekt berechnet übers Feld fliegt und Ihr Spieler zur nächsten Base hetzt. Der mit Spannung erwartete erste öffentliche Auftritt der *Messiah*-Engine kommt nur schlecht zur Geltung, zu dröge sind die Stadien, zu schlecht animiert die Spieler und zu häufig die Clipping-Fehler. Ein Karriere-Modus fehlt ebenso wie ein Kommentator, so daß der Spielspaß sich auf Dauer in Grenzen hält. *Triple Play 99* ist die bessere Alternative. **(fs)** ■

RANKING



Spielspaß 65%

INFO

Interplay, Sportspiel,
Preis: ca. DM 80,-

Mah Jongg



Nette Mittagspausen-Unterhaltung.

Data Becker bringt jetzt das beliebte chinesische Setzspiel in einer schmucken 3D-Version auf den Markt. Das Spielziel besteht darin, je zwei gleiche Steine zu finden. Die Objekt-Ansicht ist beliebig drehund schwenkbar, wogegen der Hintergrund nur aus einem starren Bild besteht. Geboten werden vier Spielsteinsätze, die in zehn unterschiedlichen Varianten aufgebaut werden können. Der Soundtrack wirkt eintönig, aber bei einem Denkspiel möchte man ja auch keine Kirmes-Polka hören. **(pk)** ■

RANKING

Spielspaß 62%

INFO

Data Becker, Denkspiel,
Preis: ca. DM 30,-

Cluedo



Eine mittelprächtige Mördersuche.

Sechs Leute laufen durch ein englisches Herrenhaus und verdächtigen sich gegenseitig des Mordes. Aus der isometrischen Ansicht oder der Vogelperspektive steuern Sie eine der hübsch animierten Figuren durch die Räume und suchen nach Hinweisen. Wer das gleichnamige Brettspiel kennt, wird hier Spannung und Spaß erwarten. Tatsächlich bietet Hasbros originalgetreue PC-Umsetzung eine gelungene Atmosphäre. Leider gibt es hier aber zu wenig Abwechslung, um dauerhaft zu begeistern. **(pk)** ■

RANKING

Spielspaß 56%

INFO

Hasbro, Denkspiel,
Preis: ca. DM 80,-

Na gut, Sie haben also diesen fiesen Zerg-Overmind gegen Ende der Operation „StarCraft" vernichtet. Löblich. Ausgezeichnete Arbeit. Bei soviel Eifer macht es Ihnen doch sicher nichts aus, daß die 30 Einsätze nur zum Aufwärmen gedacht waren, oder? Brood War, das einzige von den StarCraft-Designern höchstpersönlich entwickelte Erweiterungsset, verrät Ihnen, wie es mit den Zerg, Protoss und Terranern weitergeht. Und wir verraten Ihnen, ob Sie überhaupt 40 Mark ausgeben sollten, um das herauszufinden.

StarCraft Expansion-Set: Brood War

Anti-Schlüpf-Regelung

Dunkle Templer

Getarnte Krieger
Hit-Points: 80, **Schilde**: 40
Kosten: 125 Mineralien,100 Gas
Beherrscht drei Zaubersprüche:
- Warp-Knoten
- Produziert Dunklen Templer

Templer-Archiv

Erforscht Zaubersprüche
- Maelstrom (Dark Archon)
- Mind Control (Dark Archon)
- Argus Talisman (Dark Archon)

Corsair

Raumkreuzer mit Photonen-Geschossen für den Einsatz im Luftraum
Hitpoints: 100
Kosten: 150 Mineralien, 100 Gas
Beherrscht:
- Disruption Web (erzeugt ein Netz, das alle Waffensysteme lahmlegt)
- Argus Jewel (erhöht Energie-Kapazität der Corsair)

Dunkler Archon

Entsteht aus zwei Dunklen Templern
Hit-Points: 25, **Schilde**: 200
Zaubersprüche:
- Mind Control (konvertiert feindliche Einheiten)
- Feedback (Gegner verliert Energie und nimmt Schaden)
- Maelstrom (betäubt organische Einheiten für einige Sekunden)
- Argus-Talisman = Erhöht Mana-Kapazität

Flottensignalgeber

Erforscht Disruption Web (Corsair)
Erforscht Argus Jewel (Corsair)



Raumportal

Produziert Corsair





Die unerreichte Science-Fiction-Atmosphäre, die packende Story, der geniale Mehrspieler-Modus, das einfallsreiche Missions-Design, die Vielfalt an Einheiten und Gebäuden, drei komplett unterschiedliche Rassen und ihre nahezu perfekt aufeinander abgestimmten Stärken – einmal angefangen, kommen eingeschworene *StarCraft*-Fans aus dem Schwärmen nicht mehr heraus. Kein Wunder, daß Blizzards Programm nach jüngsten Umfrage-Ergebnissen (siehe PC Games 1/99) als eines der besten und beliebtesten Echtzeit-Strategiespiele unserer Galaxis gilt. Seit Monaten freuen sich Zigtausende darauf, endlich die neuen Einheiten und Upgrades der Zusatz-CD ausprobieren zu dürfen. Die Sache hat allerdings einen Haken: Damit die Verhältnisse unter den Rassen auch in Zukunft ausgewogen bleiben, hat Blizzard auf Grundlage der Betatest-Ergebnisse bei nahezu allen Einheiten und Gebäuden teils dezente, teils aber auch recht einschneidende Änderungen vorgenommen. Dies betrifft sowohl Produktionskosten (Mineralien, Vespin-Gas) von Einheiten als auch deren Geschwindigkeit, die Hitpoints und die Kampfstärke. Als ein Beispiel von insgesamt über 60 (!) Detailänderungen werden nun die terranischen Atomraketen etwas schneller hergestellt. Mit der Veröffentlichung der Version 1.04 (wird als Patch auf der kommenden PC Games-Cover-CD-ROM mitgeliefert) verändert sich das Programm für ALLE *StarCraft*-Besitzer – unabhängig davon, ob sie das offizielle Erweiterungsset besitzen oder nicht.

Wiedersehen mit Freunden

Daß Sie *Brood War* erfolgreich installiert haben, merken Sie spätestens dann, wenn Sie im *StarCraft*-Hauptmenü in den Ein- bzw. Mehrspieler-Modus wechseln. Denn an dieser Stelle müssen Sie sich zwischen den alten *StarCraft*-Kampagnen und *Brood War* entscheiden. Anders als im Original starten Sie mit der Protoss-Kampagne, machen mit den Terranern weiter und landen schließlich bei den Zerg. Wenn die Schlußsequenz über den Monitor flimmert, haben Sie insgesamt 26 Missionen überstanden – jeweils acht für Protoss und Terran, zehn bei den Zerg. Sie werden alte Bekannte wie Fenix, Duke, Zertaul oder Raynor wiedertreffen, neue Helden kennenlernen, unerschlossene Planeten besetzen, unheimlichen Mysterien auf die Spur kommen und sechs bislang unbekannte Einheiten produzieren. Riesige Szenarien mit Hunderten von Gebäuden und Einheiten stehen genauso auf dem Programm wie überschaubare Bringe-Held-X-unbeschadet-von-A-nach-B-Aufträge; mal kämpfen Protoss und Zerg gemeinsam gegen die Terraner, mal zwei Terran-Parteien gegen fünf Zerg. Und wundern Sie sich nicht über unvorhergesehene Zwischenfälle, die Ihre ursprünglichen Strategien und Taktiken durchkreuzen – die Missionsziele können sich mittendrin ändern. Einige Missionen spielen sich im Inneren von Gebäuden ab, wo Sie eine Truppe wackerer Abenteurer durch die Flure hetzen und beim Betreten eines neuen Raums von den rasiermesserscharfen Klingen säurespuckender Hydralisken begrüßt werden. Die Briefings werden in Form von Dialogen und kleinen Render-Animationen abgehalten; zusammen mit der spannend inszenierten Story, vier sensationellen Zwischensequenzen und dem erlesenen Soundtrack verdient auch *Brood War* – wie von Blizzard nicht anders zu erwarten – das Kriterium „Filmreif".



Live vom Planeten Aiur: Inmitten von Blutbad-Spruch und Psi-Sturm wagen unsere Archons und Dragoons einen beherzten Vorstoß auf die feindliche Zerg-Basis.

Setzt sich Kerrigan doch noch durch?

Ihre Ausgangssituation: Auch nach der Vernichtung des Overminds treiben sich noch immer die mutierten Außerirdischen vom Stamme der Zerg auf Aiur herum. Weil der zerstörte Heimatplanet den Protoss keine akzeptable Grundlage für einen Neuanfang bietet, weichen die Überlebenden von Aiur nach Shakuras aus, wo die legendären Dunklen Templer zu Hause sind. Natürlich werden sie von den Zerg verfolgt, denen es auf Shakuras ebenfalls gut gefällt. Ziel der Protoss-Kampagne ist es, durch die Zusammenführung zweier Kristalle am Xel Naga-Tempel sämtliche Zerg auf Shakuras auszulöschen – Voraussetzung, um überhaupt an einen Wiederaufbau zu denken. Das zweite Kapitel behandelt die blutige Auseinandersetzung zwischen der terranischen UED (United Earth Directorate) und den abtrünnigen Kolonien des selbsternannten Kaisers Mengsk I., der die Terraner-Territorien außerhalb des blauen Planeten regiert. In der Rolle des UED-Admirals DuGalle sollen die Kolonien dem Erdboden gleichgemacht werden – und zwar ausgerechnet mit Hilfe der Zerg, was sich als die



Original-StarCraft oder Brood War? Beim Spielstart müssen Sie sich entschei-


Neben dem Intro hat Blizzard pro Kampagne eine exzellente Cutscene gerendert.



Kurz nach Start der Mission werden unsere Valkyrie-Fregatten auch schon von den Zerg-Mutalisken attackiert, die wir mit unseren Luftraketen in Schach halten.



Die Goliaths profitieren von einer höheren Reichweite der Luftwaffensysteme.



In einigen Missionen kämpfen Sie sich durch die Flure von Stützpunkten.

nicht unbedingt cleverste Idee herausstellen soll. Im dritten Kapitel strebt „Klingen-Königin" Kerrigan die Wiedervereinigung sämtlicher Zerg-Stämme an. Und die Zerg-Lady hat keinerlei Hemmungen, ihre Freunde und Verbündeten für dieses Vorhaben zu mißbrauchen...

Taffer als Schwester Stefanie: die Medic

Die sechs neuen Einheiten verteilen sich gerecht auf die drei Völker und fallen größtenteils unter die Rubrik „Bislang nicht vermißt, künftig unentbehrlich". Mit der Medic bekommen die Terraner eine Notärztin, die sich um alle beschädigten Bodeneinheiten natürlichen Ursprungs (Space Marines, Geister, Feuerfresser) kümmert und sie direkt an der Front gesundpflegt; für die Reparatur von Goliath-Kampfrobotern, Adlern oder Belagerungspanzern sind nach wie vor die Weltraumbaufahrzeuge zuständig. Die unbewaffnete Medic tritt automatisch in Aktion; es genügt, wenn sie sich in der Nähe der Patienten aufhält. Ihr „Restoration"-Zauberspruch versetzt sie in die Lage, infizierte Einheiten von diversen Plagen (Brütlinge, Einfangen, Stimpacks etc.) zu befreien. Mittels „Optic Flare" reduziert man die Sichtweite der getroffenen Einheit dauerhaft auf gerade mal ein Feld und deaktivert etwaige Detektor-Fähigkeiten zum Enttarnen verbuddelter beziehungsweise getarnter Einheiten. Die neue Lufteinheit heißt Valkyrie. Die schwer bewaffnete und gut gepanzerte Valkyrie-Fregatte der Terraner kann mit 200 Hitpoints einiges einstecken und verschießt pro Attacke ein gutes Dutzend H.A.L.O.-Raketen, die in einem 3x3 Felder großen Areal rund um die beschossene Einheit explodieren. Die Fregatte ist allerdings nur für die Bekämpfung von Luft-Einheiten geeignet. Neue Upgrades sorgen beim Ultralisken für ein höheres Tempo und eine bessere Panzerung. Zusammen mit den Charon-Boosters (erhöhen die Reichweite der Luftabwehrraketen) wird aus dem bislang etwas schwachbrüstigen Kampfroboter ein äußerst lukrativer Bestandteil jeder Armee. Im wahrsten Sinne des Wortes einen Zahn zu legt auch der mächtige Ultralisk (gefürchtet wegen seiner Mammut-artigen Stoßzähne), sobald das funkelnigelnagelneue „Anabolic Synthesis"-Upgrade erforscht wurde.

Ich sehe was, was Du nicht siehst

StarCraft-Fans wissen: Zerg-Bodeneinheiten wie Zerglinge oder Hydralisken buddeln sich im Untergrund ein und kommen auf Befehl wieder hervor – ideal für fiese Hinterhalte. Ab sofort gehört in dieses Sortiment auch der niederträchtige Lurker, für den Sie einen Ihrer Hydralisken opfern müssen. Sobald sich diese Defensiv-Einheit erstmal eingegraben hat, rammt sie bei Bedarf eine Reihe tödlicher Stacheln durch den Boden und beschädigt damit gegnerische Einheiten und Gebäude. Der Lurker eignet sich also sowohl zur Verteidigung der Basis als auch zur Belagerung feindlicher Stützpunkte. Weil er stets eine ganze Stachellinie in die jeweilige

Medic

Erste-Hilfe-Einheit
Hitpoints: 60
Kosten: 50 Mineralien, 25 Gas
Zaubersprüche:
- Heal: Heilt organische Einheiten
- Restoration: Entfernt schädliche Zaubersprüche
- Optic Flare: Reduziert die Sichtweite von Gegnern
- Caduceus Reactor: Erhöht Energie um 50

Fabrik

Erforscht Upgrade Charon-Booster (Goliath)

Goliath

Neues Upgrade: Charon-Booster (erhöht Reichweite der Luftwaffe)

Raumhafen

Produziert Valkyrie-Fregatte

Akademie

Erforscht Zaubersprüche
- Restoration (Medic)
- Optic Flare (Medic)
- Caduceus Reactor (Medic)

Valkyrie-Fregatte

Raumschiff zur Bekämpfung von Luft-Einheiten
Hitpoints: 200
Kosten: 250 Mineralien, 125 Gas

Kaserne

Produziert Medic



Richtung ausfährt, werden häufig gleich mehrere Opfer in Mitleidenschaft gezogen. Entdeckt werden kann er nur von Einheiten mit Detektor-Fähigkeiten (zum Beispiel Overlords oder Forschungsraumschiffe); Raumjäger, Interceptoren oder Scouts erledigen dann den Rest. An der Oberfläche ist der Lurker seinen Feinden ohnehin schutzlos ausgeliefert. Als zweite Zerg-Einheit steht Ihnen der neue Devourer zur Verfügung, der ebenso wie der Wächter aus einem Mutalisken entsteht. Angesichts ihrer 250 Hitpoints können die Devourer einiges einstecken und gelten damit als stärkste Lufteinheit der Zerg. Als Waffe dient eine Säure, die sich durch sämtliche Materialien frißt und gegnerische Raumschiffe oder Kreaturen erheblich beschädigt. So ganz nebenbei verursacht dieses Gift Lähmungen, die in einer längeren Nachladezeit resultieren.

Die dunkle Seite der Protoss-Macht

Die getarnten Dunklen Templer mit ihren Warp-Klingen schleichen sich unerkannt durchs *StarCraft*-Land und werden nur von Gegnern mit eingebauten Detektoren erwischt. Aus zwei Dunklen Templern ensteht ein Dunkler Archon (Dark Archon), der anders als ein gewöhnlicher Archon keine Angriffswaffe besitzt und dies durch eine Reihe höchst wirkungsvoller Zaubersprüche kompensieren muß. Mit dem Maelstrom-Spruch lassen sich alle organischen Einheiten innerhalb eines bestimmten Einzugsgebietes für kurze Zeit betäuben. Am interessantesten ist aber ohne Zweifel der vielfach geforderte Mind Control-Spruch – nicht ohne Grund wurde im Rahmen des *StarCraft*-Betatests über kein Feature kontroverser diskutiert. Mind Control bedeutet nichts anderes, als daß eine beliebige gegnerische Einheit dauerhaft in Ihren Besitz übergeht. Was das in der Praxis bedeutet, kann man sich leicht ausmalen: Bereits durch einen geklauten Schweren Kreuzer kann binnen Sekunden ein ganzes Spiel kippen, weil das Raumschiff anschließend seine eigenen Leute attackiert. Interessant ist die Möglichkeit, eine Konstruktionseinheit der Konkurrenz (egal ob Sonde, Weltraumbaufahrzeug oder Drohne) zu übernehmen, die Ihnen zum Beispiel einen Raumhafen oder ein Königinnen-Nest hinstellt, die Ihnen wiederum gegnerische Einheiten produzieren. So können Sie den Feind mit seinen eigenen Waffen schlagen. Soviel Leistung hat natürlich ihren Preis: Der Dunkle Archon verliert dabei seine kompletten Schilde – was ihn freilich sehr anfällig für Attacken macht. Allerdings bleibt die Wirkung bestehen, falls er doch einem Angriff zum Opfer fallen sollte. Mit Hilfe des Feedback-Spruchs setzen Sie den Energievorrat des Rivalen gegen ihn selbst ein, indem dem Opfer die komplette Energie entzogen wird und er im gleichen Maße Schaden nimmt. Ein



In solchen Fällen empfiehlt es sich grundsätzlich, eine Medic (die Erste-Hilfe-Einheit der Terraner) mitzunehmen. Damit lassen sich Einheiten von ihren Plagen befreien.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
StarCraft	90%
C&C: Alarmstufe Rot	90%
StarCraft: Brood War	88%
AoE: Der Aufstieg Roms	83%
Dune 2000	83%

Da hat Blizzard ja was Schönes ausgebrütet: *Brood War* darf zu den lohnendsten und besten Erweiterungs-CD-ROMs im Echtzeitgewerbe gerechnet werden und überragt die Qualität von *WarCraft 2: Beyond the Dark Portal* bei weitem – nicht weiter überraschend, wenn man weiß, daß letztere nicht direkt bei Blizzard entstanden ist, sondern von einem externen Team entwickelt wurde. Abgesehen von Blizzard beherrscht allenfalls noch das Westwood-Team die Kunst, den Spieler durch cleveres Missions-Design in eine spielfilmähnliche Handlung hineinzuversetzen.

Ultralisk

Neue Upgrades
Chitinous Plating (erhöht Panzerung)
Anabolic Synthesis (erhöht Geschwindigkeit)

Hydralisken-Bau

Erforscht Lurker-Aspect (Lurker)

Lurker

Defensiv-/Belagerungs-Einheit
Hitpoints: 125
Kosten: 50 Mineralien, 100 Gas
Entsteht aus Hydralisk
Lurker Aspect: Schadet im eingebuddelten Zustand seinen Gegner, indem er Stacheln durch den Boden rammt

Devourer

Luft-Einheit zur Bekämpfung von Luft-Einheiten
Hitpoints: 250
Kosten: 150 Mineralien, 50 Gas
Entsteht aus Mutalisk
Besprüht Gegner mit einer hemmenden Säure

Ultralisken-Höhle

Erforscht Upgrades:
- Anabolic Synthesis (Ultralisk)
- Chitinous Plating (Ultralisk)

TESTCENTER — StarCraft: Brood War

IM VERGLEICH

Kriterien	StarCraft – Brood War	Dune 2000	C&C: Alarmstufe Rot
640x400	Nein	Ja	Ja
640x480	Ja	Nein	Ja
800x600	Nein	Nein	Nein
1.024x768	Nein	Nein	Nein
Farbtiefe	256 Farben	8 Bit (256 Farben), HiColor (65.000 Farben)	256 Farben
Missionen	26	27 (3x9)	28 (2x14)
Kampagnen	3	3	2
Karten-Editor	Ja	Nein	Ja
Mission-Editor	Ja	Nein	Nein
Einheiten	Ca. 40	42 (3x14)	48 (2x24)
Gebäude	Ca. 45	45 (3x15)	42 (2x21)
Ressourcen	Mineralien, Vespin-Gas, Versorgungseinrichtungen	Spice, Energie	Tiberium, Energie
Schwierigkeitsstufen	-	3	3
Gebäude-Upgrades	Ja	Ja	Nein
Gebäude reparieren	Ja	Ja	Ja
Gebäude verkaufen	Nein	Ja	Ja
Nebel des Krieges (Fog of War)	Ja	Nein	Nein
Gleichzeitig markierbare Einheiten	12	Unbegrenzt	unbegrenzt
Gruppieren von Einheiten	Ja	Ja	Ja
Sammelpunkte	Ja	Nein	Nein
Mehrere Einheiten gleichzeitig produzierbar?	Ja	Nein	Nein
Wegpunkte	Ja	Nein	Nein
Patrouillen	Ja	Nein	Nein
Bewachen-Modus	Ja	Ja	Ja
Rückzug anordnen	Nein	Ja	Nein
Formationen	Nein	Nein	Nein
3D-Gelände	Ja (drei Höhenstufen)	Nein	Nein
Echte Sichtlinien	Ja	Nein	Nein
Multiplayer-Modi	11	1	1
Erforderliche Original CD-ROMs pro Mehrspieler-Partie	1 pro acht Spieler	1 pro Spieler	1 pro Spieler
Multiplayer-Karten	> 100	Ca. 25	32
Team-Play	Ja	Nein	Nein
Allianzen	Ja	Ja	Ja
Multiplayer-Karten alleine gegen Computergegner spielbar?	Ja	Ja	Ja
Kostenloses Internet-Angebot	Battle.Net (www.battle.net)	Westwood Chat (www.westwood.com)	Westwood Chat (www.westwood.com)

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 90			Pentium 166			Pentium 200		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Software	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

TREIBER UND BUGS

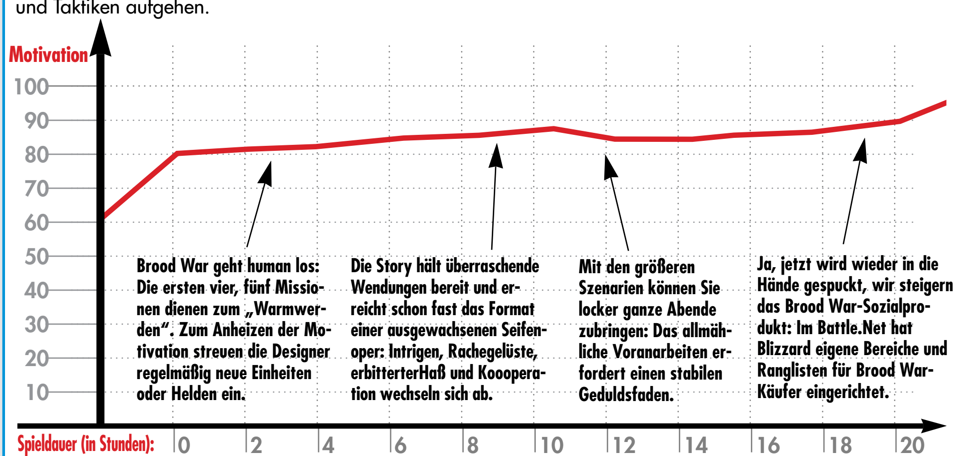
Die lange Beta-Testphase im hauseigenen Battle.Net mit Tausenden von Teilnehmern hat sich erneut ausgezahlt. Dadurch läuft auch die Zusatz-CD-ROM äußerst stabil (keine Abstürze, keine Grafikfehler).

TUNING

Aufgrund der nicht gerade Hardware-intensiven Grafik können Sie ab einem Pentium 166 durchaus die Geschwindigkeit auf „Schnell" stellen, was vor allem geübten Spielern in Multiplayer-Schlachten zugute kommt.

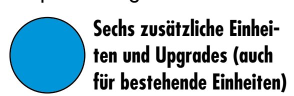
DIE MOTIVATIONSKURVE

Um Brood War richtig genießen zu können, sollten Sie die StarCraft-Kampagnen durchgespielt haben. Etwas Eingewöhnungszeit ist dennoch vonnöten, da wegen der geänderten Werte der Einheiten nicht mehr alle Strategien und Taktiken aufgehen.



PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen.















Der Protoss-Tempel ist bereits in greifbarer Nähe. Jetzt müssen nur noch die Zerebraten ausgeschaltet werden.



Clever: Unsere Infanteristen feuern auf den Bunker, während die Medic im Hintergrund automatisch etwaige Schäden heilt.

Beispiel: Ihr Dunkler Archon wendet den Feedback-Spruch auf einen Zerg-Vergifter an, der 100 Energiepunkte und 80 Hit-Points aufweist. Was passiert? Der Vergifter wird mit einem Schlag zerstört. Bei Einheiten ohne Energiebedarf bleibt der Zauberspruch wirkungslos; geeignet wären neben dem Vergifter unter anderem Geister, Hohe Templer, Arbiter, Königinnen oder Schwere Kreuzer. Ausschließlich für Luftkämpfe gedacht ist das Protoss-Modell „Corsair", ein Raumkreuzer, der kurze Photonen-Energiestöße von sich gibt. Weil die auftreffenden Geschosse grundsätzlich ein ganzes Feld auf einmal betreffen, erweist sich der Corsair sehr effektiv gegen sehr eng gruppierte Fliegerstaffeln wie etwa Protoss-Scouts oder Zerg-Mutalisken. Nach einem Upgrade beherrscht der Corsair das Disruption-Web, das sich über mehrere Gebäuden und Bodeneinheiten „werfen läßt". Bei allen darunter verdeckten Objekte werden vorübergehend die Waffensysteme deaktiviert (Zaubersprüche sind davon nicht betroffen). Beim Verlassen des Einflußbereichs funktionieren die Waffen wieder. Äußerst nützliche Dienste leistet das Disruption-Web daher bei Belagerungen, indem Sie damit einfach Geschütztürme, Bunker, Photonenkanonen, Sporenkolonien, Goliaths oder sogar Belagerungs-Panzer ausschalten.



Psi-Stürme (links) machen unserem Schweren Kreuzer arg zu schaffen.



Nach wie vor eine der wirkungsvollsten Einheiten: die Belagerungspanzer.

Was sich mit V1.04 ändert

Die wichtigsten Änderungen gegenüber *StarCraft* haben wir auf drei Übersichtskarten zusammengefaßt, die Ihnen gleichzeitig einen Eindruck vom Look der neuen Landschaften vermitteln. In diesen Gegenden treiben sich übrigens auch neue Kreaturen (Blizzard spricht hier von sogenannten Critters) herum, die es zum Beispiel in Form von Eisbären-artigen Geschöpfen, urzeitlichen Flugsauriern oder Riesenskorpionen gibt. Damit erhöht sich die Zahl der Grafik-Sets auf insgesamt acht. Der ursprüngliche *StarCraft*-Szenario-Editor wird bei der Installation der Erweiterungs-CD-ROM um die zusätzlichen *Brood War*-Einheiten und -Landschaften ergänzt. Zudem bietet das Programm neue „Trigger" (Bedingungen) und vorgefertigte KI-Scripts (kurze Drehbücher, die beim Eintreten bestimmter Ereignisse automatisch ablaufen), mit denen sich noch komplexere und abwechslungsreichere Missionen für den Ein- und Mehrspieler-Einsatz designen lassen. Durch den erwähnten Patch kommen die erweiterten Editor-Features allen *StarCraft*-Nutzern zugute. *Brood War*-Einheiten und -Welten bleiben allerdings den Käufern des Zusatz-Pakets vorbehalten – allein mit *StarCraft* kann also beispielsweise kein Wüsten-Szenario geladen werden (auch nicht im Battle.Net). Um hier eine eindeutige Unterscheidung zu ermöglichen, sind *Brood War*-Karten anstatt der bisherigen Endung .scm am Kürzel .scx erkennbar. Beim Abspeichern einer Karte prüft das Programm, ob Sie *Brood War*-exklusive Einheiten (Lurker, Valkyrie etc.) oder Landschaften verwenden und zeigt an, mit welchen *StarCraft*-Versionen die Karte kompatibel ist. Der Patch erlaubt zudem das Selektieren aller verbuddelten und getarnten Einheiten desselben Typs durch einfaches Doppelklicken. Wenn Sie mehrere Protoss-Carrier oder Räuber anwählen, dürfen Sie Interceptoren und Scarabs für alle Einheiten gleichzeitig in Auftrag geben.

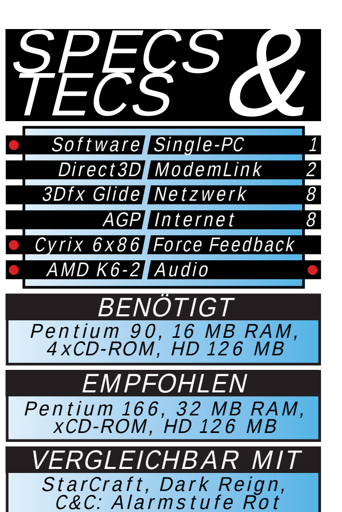
Viel StarCraft fürs Geld

An den technischen Qualitäten des Echtzeit-Strategie-Hits hat sich nichts geändert: Mit seiner 2D-Grafik in 640x480 Bildpunkten und 256 Farben galt *StarCraft* schon beim Erscheinen als dezent veraltet. StarCraft-Fans mit Netzwerk- und/oder Internetzugang freuen sich über mehr als 100 zusätzliche Mehrspielerkarten, die Blizzard eigens für diese CD-ROM zusammengestellt hat. Was ändert sich im Battle.Net, Blizzards gebührenfreiem Online-Angebot? Für *Brood War*-Besitzer gibt es eigene Kanäle und Ranglisten (Ladder), die unabhängig von der eigentlichen *StarCraft*-Liga verwaltet und gewertet werden. Ihre bisherige CD-ROM-Seriennummer sowie Ihr Battle.Net-Pseudonym verwenden Sie einfach weiter, denn als *Brood War*-Käufer haben Sie natürlich Zugriff auf beide Bereiche. Unabdingbare Voraussetzung für die Zusatz-CD-ROM ist natürlich in jedem Fall eine installierte Version von *StarCraft*.

Petra Maueröder ■

STATEMENT

Wo andere Hersteller gerade mal ein Bündel lustlos zusammengestöpselter Missionen auf die Reihe kriegen, nimmt Blizzard das empfindliche, in monatelanger Tüftelarbeit entstandene *StarCraft*-Universum auseinander und baut mächtige Einheiten wie den Zerg-Lurker ein. Das Ergebnis sind herausfordernde, teils ganz schön happige Einsätze, die mit Sicherheit auch jene glücklich machen, die sich von den ursprünglichen Kampagnen unterfordert fühlten. Wegen der neuen Luft-Einheiten und der damit verbundenen Änderungen gewinnen vor allem Szenarien mit Inseln, Plattformen oder Raumstationen an Reiz. Routiniers sollten sich allerdings darauf einstellen, altherbrachte Strategien und Taktiken komplett über den Haufen werfen zu müssen. Die Karten werden damit neu gemischt – das gilt erst recht für den Mehrspieler-Modus. Wenn Sie *StarCraft* mit Begeisterung durchgespielt haben, dann können wir Ihnen *Brood War* nur wärmstens empfehlen.



SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
	Direct3D	ModemLink	2
	3Dfx Glide	Netzwerk	8
	AGP	Internet	8
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 126 MB

EMPFOHLEN
Pentium 166, 32 MB RAM, xCD-ROM, HD 126 MB

VERGLEICHBAR MIT
StarCraft, Dark Reign, C&C: Alarmstufe Rot

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	75%
Sound	80%
Steuerung	85%
Multiplayer	90%
Spielspaß	88%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blizzard
Preis	ca. DM 40,-

Speed Busters

Rowdies erwünscht

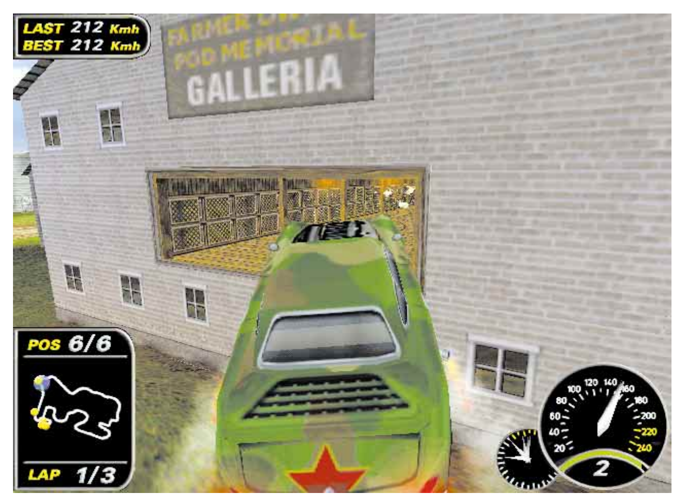
Die Hingabe an den Geschwindigkeitsrausch, die Freisetzung ungeahnter Aggressionen und der Genuß der vorbeirauschenden Landschaft wird – im wirklichen Leben ebenso, wie in so manchem Rennspiel – oftmals jäh unterbrochen. Daß der Polizist und sein Radargerät nicht immer ein Spielverderber sein müssen, beweist Ubi Softs Speed Busters.

Denn in diesem Rennspiel wird man für die Überschreitung der Höchstgeschwindigkeit belohnt – und das sogar von der Polizei. In einem ungewöhnlich aufwendigen und sehenswerten Intro erfährt der Spieler von einem Polizisten, der im Lotto gewonnen hat und seitdem den schlimmsten Verkehrsrowdies dicke Honorare auszahlt. Auf diese Weise hat der Polizist viele Freunde gewonnen, mit denen er nun durch die USA reist und Autorennen veranstaltet. Wie man bereits erahnen kann, versteht sich *Speed Busters* nicht unbedingt als Hardcore-Simulation. Stattdessen handelt es sich um ein sehr actionlastiges Rennspiel, das in der gleichen Liga wie *Need for Speed 3* und vor allem *Nice 2* starten möchte. Der Vergleich mit *Nice 2* drängt sich auf, da auch *Speed Busters* eine starke wirtschaftliche Komponente besitzt. Mit einem geringen Startkapital begibt man sich zunächst zum Autohändler, der zu Beginn des Spiels nur Oldtimer zu bieten hat. Immerhin darf man seine Neuerwerbung noch mit Spoilern und Rennreifen aufwerten, der 40 Liter-Nitrotank ist serienmäßig an Bord. Mit dem Nötigsten ausgestattet, begibt man sich sodann in das Rennen. Erfreulicherweise startet man grundsätzlich aus der ersten Startreihe, so daß man sich dank der Nitro-Einspritzung sofort von seinem Verfolgerfeld absetzen kann. Das ist auch bitter nötig, denn das Befahren des Grünstreifens, ein Schaben an einer Hauswand und natürlich jede Kollision senkt die Geschwindigkeit. Sobald die Konkurrenten mit dem Spieler erst einmal auf gleicher Höhe sind, verliert man erst richtig an Tempo. Gnadenlos versuchen die vom Computer gesteuerten Fahrzeuge der Ideallinie zu folgen und drängen ihre Gegenüber wohl nicht ganz unabsichtlich in jedes verfügbare Hindernis. Immerhin ist nicht nur der menschliche Spieler das Opfer, oftmals bekämpfen sich zwei Konkurrenten sogar zu dessen Gunsten. Wurde man in einen See oder in eine Schlucht gestoßen, plaziert das Programm den Wagen ohne zusätzliche Schäden wieder zurück auf die Fahrbahn. Leider beträgt in diesem Augenblick die Geschwindigkeit genau Null, und das ist zunächst schlimmer als eventuell verlorene Plätze.

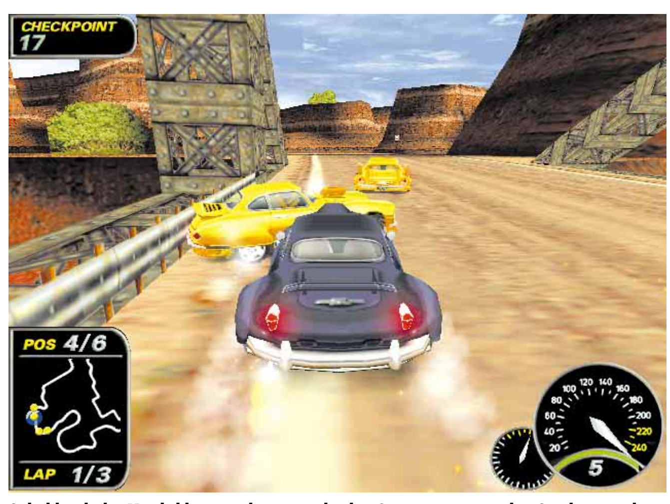
Bitte lächeln!

Denn an drei Stellen jeder Strecke stehen Radarfallen, die mit möglichst hoher Ge-





Der Sprung vom Misthaufen in den Hühnerstall stellt eine der vielen Abkürzungen dar, die teilweise in dichten Wäldern oder weit abseits der Strecken versteckt sind.



Sobald sich die Möglichkeit ergibt, versucht der Computergegner den Spieler von der Straße zu schieben. Auf die eigene Plazierung nimmt er dabei keine Rücksicht.

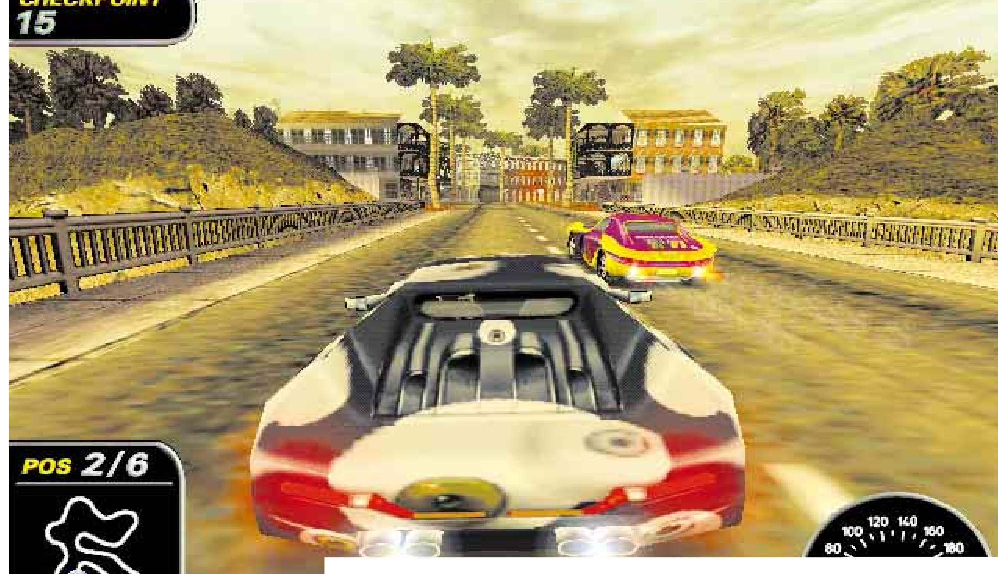
schwindigkeit durchfahren werden müssen. Dabei ist jeder noch so winzige Ausschlag des Tachos bares Geld wert: Bis zu 1.000 Geldeinheiten pro Stundenkilometer bringt das Überschreiten der „Mindestgeschwindigkeit". Allerdings nur dem Sieger des Rennens, denn die schlechter plazierten Fahrer bekommen nicht nur weniger Meisterschaftspunkte, sondern auch weniger Geld. Die letzten beiden der insgesamt sechs Rennwagen gehen sogar leer aus. Wer sich kein Finanzpolster zugelegt hat (was zu Beginn einer Meisterschaft ohnehin unmöglich ist), ist in so einem Fall eigentlich schon aus dem Rennen. Denn die Reparatur des Wagens ist enorm teuer, ebenso das Befüllen des Nitro-Tanks und die wichtigen Upgrades, die nach und nach in das Angebot des Zubehörladens gelangen. Mit einem schlecht gewarteten Fahrzeug hat man keine Chance, sich für eine weitere Rennsaison zu qualifizieren. Eine Saison besteht aus jeweils drei der insgesamt sechs Strecken, die zusätzlich gespiegelt und umgedreht befahren werden.

Ohne TÜV und doppelten Boden

In Bens Tuning Shop kann man das gewonnene Geld in sein Fahrzeug investieren. Neben rein optischen Gimmicks wie Spoilern und Schürzen sind Radarwarner und Straßenkarten im Angebot. Auch eine Kfz-Versicherung, die die Hälfte aller Schäden übernimmt, kann für relativ wenig Geld erstanden werden. Teuer wird erst die Leistungssteigerung. Auf einen stärkeren Motor wird der Durchschnittsfahrer mehrere Rennen sparen müssen, auch größere Nitro-Tanks, bessere Reifen und neue Auspuffanlagen zehren so manchen Renngewinn auf. Unüberlegte Investitionen machen aus den meisten Fahrzeugen allerdings unfahrbare Tuningmonster. Vor allem die Fahrzeuge, die zu Beginn gekauft werden können, haben für gesteigerte Motorleistungen ein viel zu weiches Fahrgestell. Bei hohen Geschwindigkeiten schaukeln selbst minimale Lenkbewegungen das Fahrzeug auf, allzu hektische Gegenbewegungen lassen die Wagen schleudern oder sogar umkippen. Daher muß man für den Kauf richtiger Rennwagen viel Geld zurücklegen. Die richtige Mischung aus Investition und Sparen ist recht schwierig zu finden, nicht zuletzt, weil erworbenes Zubehör nicht mehr verkauft werden kann.

Für das Leben lernen

Trotz Meisterschafts-Modus und Tuningwerkstatt bleibt das Fahrgefühl das wichtigste Element eines Renn-



Die Rennwagen liegen genauso schlecht auf der Straße wie die weich gefederten Straßenkreuzer der 50er Jahre.





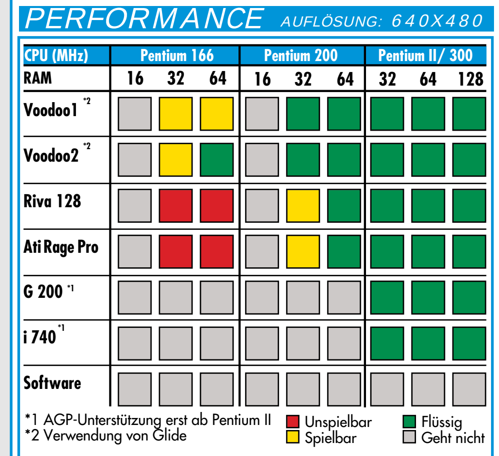
Ein Ufo explodiert über der Wüste von Nevada und blockiert eine Abkürzung (links). Las Vegas wurde genauer nachgebildet als in vielen „hochrealistischen" Flugsimulationen (rechts).

TESTCENTER

Speed Busters

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480



CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/ 300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *2	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *2	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 AGP-Unterstützung erst ab Pentium II
*2 Verwendung von Glide

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/ 300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *2	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati RagePro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 AGP-Unterstützung erst ab Pentium II
*2 Verwendung von Glide

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

DIRECT3D

Die Direct3D-Version von *Speed Busters* erzeugt im Gegensatz zu der Glide-Variante zahlreiche Textur- und Clipping-Fehler. Diese Fehler beeinträchtigen zwar nicht direkt den Spielspaß, nerven aber auf Dauer.



640x480 Bildpunkte



800x600 Bildpunkte



1.024x768 Bildpunkte

GLIDE (3DFX)

Auf Voodoo2-Chipsätzen können höher aufgelöste Texturen eingesetzt werden. Die Darstellungsgeschwindigkeit wird davon nicht beeinflußt, *Speed Busters* bleibt auch in diesem Modus angenehm schnell.



640x480 Bildpunkte



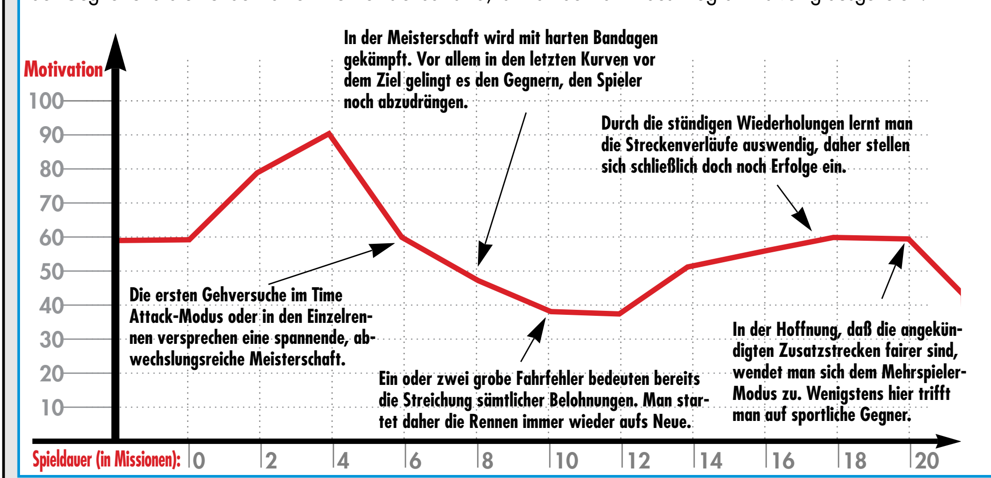
800x600 Bildpunkte

NICHT MÖGLICH

1.024x768 Bildpunkte

DIE MOTIVATIONSKURVE

Das Spiel leidet vor allem unter dem nicht veränderbaren Schwierigkeitsgrad der Meisterschaft. Da die Aggressivität der Gegner und die Rundenzahlen nicht einstellbar sind, ist man der Taktik des Programms völlig ausgeliefert.



TREIBER & BUGS

Vor jedem Spielstart gehört es zum Pflichtprogramm, die gewünschte Grafikschnittstelle auszuwählen und die Detailstufe festzulegen. Etwas verwirrend sind dabei die einzelnen Auflösungsstufen, die immer die Auswahlmöglichkeit bis 1.600x1.200 bieten, im Spiel aber nicht mit jeder Grafikschnittstelle zu erreichen sind. So wählen Sie beispielweise mit einem Voodoo2-–Board die Auflösung 1.024x768 aus, spielen aber tatsächlich nur in 800x600. Dabei erfolgt von dem Programm keine entsprechende Rückmeldung an den Benutzer. Weiterhin traten während des Test auf unseren Rechnern mit dem Riva 128-Chipsatz gravierende Clippingfehler auf.

TUNING

Sollten Sie über einen High-End-Beschleuniger mit TNT oder Voodoo2-Chipsatz verfügen, so können Sie *Speed Buster* mit ruhigem Gewissen in der höchsten Detailstufe spielen. Um aber auch mit etwas älteren 3D-Beschleuniger eine zufriedenstellende Leistung zu erhalten, empfiehlt es sich, bei den Wagentexturen kleinere Abstriche zu machen. So kann vor allem das Abschalten der Chrom- und Spiegelungs-Effekt bereits zu einem flüssigen Spielablauf führen. Auch der Verzicht auf dreidimensionale Geräusch-Effekte kann das Rennspiel spürbar beschleunigen. Die Angaben in den Performance-Tabellen beziehen sich wie immer auf die höchstmögliche Detailstufe.

PRO & CONTRA



Animierte Hindernisse erfordern höchstes Reaktionsvermögen

Spannende Jagd nach Höchstgeschwindigkeiten im Radarbereich



Jedes Fahrzeuge besitzt eigene Stärken und Schwächen



Die Strecken sind für Hochgeschwindigkeitsrennen zu verwinkelt



Nur durch Auswendiglernen der Strecken erzielt man Erfolge



Die Aggressivität der Gegner kann nicht verringert werden



Die Fahrwerke sind für hohe Kurvengeschwindigkeiten zu weich



Der Schwierigkeitsgrad kann nicht an den Spieler angepaßt werden



In Hollywood kreuzt ein Dinosaurier die Straße. Mit gutem Zielen und genauem Timing kommt man problemlos vorbei.



Speed Busters erzeugt ein gutes Gefühl für das Tempo. Leider sind die Wagen für hohe Geschwindigkeiten nicht geeignet.

spiels. Und hier hinterläßt *Speed Busters* ein zwiespältiges Gefühl: Zwar basieren die einzelnen Fahrzeuge auf einem ausgefeilten physikalischen Modell, das dem Spieler das Fahrverhalten der Wagen gut vermitteln kann. Nur ist es genau dieses Fahrverhalten, das den Fahrer so manches Mal zur Weißglut treibt. Außerhalb von *Speed Busters* käme niemand auf die Idee, flauschig weich gefederte Straßenkreuzer der 50er Jahre in Hochgeschwindigkeitsrennen einzusetzen. Jeder Lastwechsel, jeder Kontakt mit einem Hindernis und jede Gegenbewegung am Joystick führt zum Ausbrechen des Autos und damit zum Verlust der Geschwindigkeit und der Plazierung. Auch die im weiteren Spielverlauf käuflichen Sportwagen der 90er Jahre sind spätestens nach dem unvermeidlichen Tuning ähnlich unausgewogen. Daher führt nur eine Strategie zum Erfolg: Zunächst lernt man den Streckenverlauf und das Geschwindigkeitsprofil auswendig, anschließend rast man mit Höchstgeschwindigkeit durch das Rennen. Nach jedem größeren Schnitzer bricht man das Rennen ab und startet erneut. Wer Ambitionen hat, die Bonusstrecke und das Bonusfahrzeug freizuschalten, kommt um diese deprimierende Taktik erst recht nicht herum, denn bereits ein einziger zweiter Platz bedeutet in diesem Fall das Aus.

Licht und Schatten

Wer sich von dem hohen Schwierigkeitsgrad nicht schrecken läßt, dem präsentiert *Speed Busters* eine wirklich sehenswerte Grafik. In den Scheiben der Fahrzeuge spiegelt sich der Himmel und in den Stoßstangen der Lack. Die Streckenränder werden von aufwendig gestalteten Gebäuden oder dreidimensionalen Wäldern gesäumt, teilweise nehmen derartige Objekte sogar Einfluß auf das Spiel. So kreuzt beispielsweise in Louisiana eine Eisenbahn den Weg, in Mexico pendeln große Beile über der Straße und in Colorado kann man einen zugefrorenen See als Abkürzung nehmen. Das alles wird von einer lebendig wirkenden Grafik in Szene gesetzt, deren Hardware-Hunger erfreulich gering ist. Der Sound ist hingegen nicht ganz so gut gelungen. Zwar werden die Strecken mit fetzigen, landestypischen Musikstücken unterlegt und dank des 3D-Soundsystems ist die genaue Ortung noch nicht sichtbarer Konkurrenten ein Kinderspiel, den Motorengeräuschen fehlt es aber deutlich an Volumen. Das dünne Pfeifen der Triebwerke paßt einfach nicht zu den schweren Schlitten, nicht einmal bei den leichten Sportwagen kann die Geräuschuntermalung überzeugen. Die Bedienung von *Speed Busters* fällt dank der gut strukturierten Menüs sehr leicht. Die Steuerung der Fahrzeuge hingegen nicht: auf Tastatur- und Joystickeingaben reagieren die Fahrzeuge viel zu stark und geraten selbst bei zurückhaltendem Gebrauch oft ins Schleudern. Nur mit einem Lenkrad oder mit einem der seltenen progressiven Joysticks ist der Lenkausschlag realistisch dosierbar. *Speed Busters* leidet vor allem darunter, daß die Fahrzeuge, die Strecken und die Geschwindigkeiten nicht zueinander passen. Bereits härtere Fahrwerke oder harmonischere Strecken hätten das Spiel zur Pflicht für jeden Rennfahrer gemacht, so aber muß man auf die neuen kostenlosen Fahrzeuge hoffen, die Ubi Soft für die nahe Zukunft versprochen hat.

Harald Wagner ■

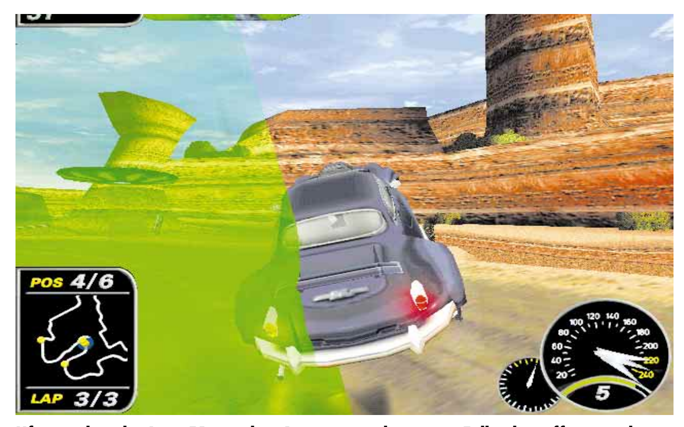
STATEMENT

Mehr als einmal war ich kurz davor, meinen Joystick in den Monitor zu bohren. Wenn auch nach dem x-ten Versuch keine Plazierung unter den ersten Dreien möglich ist, kann mit dem Schwierigkeitsgrad etwas nicht stimmen. Dabei hätte *Speed Busters* diese künstliche Spielverlängerung gar nicht nötig gehabt. Denn die attraktiven Landschaften und Autos, die passablen Strecken und die sehr „menschlich" handelnden Gegner sind für ein kurzweiliges Rennspiel mehr als ausreichend. Die hypersensible Steuerung, vor allem aber das nicht zu den Strecken passende Fahrzeugverhalten verdirbt dem Vergnügungssuchenden den Spaß. Wer hingegen nichts gegen das Auswendiglernen der Strecken einzuwenden hat, erhält mit *Speed Busters* ein sehr gut ausgestattetes Rennspiel, das selbst nach der x-ten Meisterschaft noch faszinieren kann.

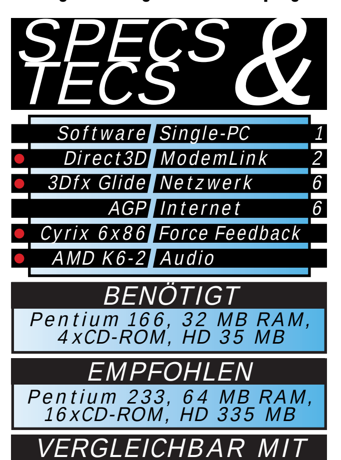
IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Need for Speed 3	89%
Nice 2	87%
Bleifuß 2	80%
Speedbuster	78%
Powerslide	68%

In der Zeit nach *Need for Speed* 3 und N.I.C.E 2 ist es naturgemäß nicht einfach, neue Zeichen im Bereich der Rennspiele zu setzen. *Speed Busters* hätte mit seiner Spielidee und der brillanten Grafik durchaus das Zeug dazu gehabt. Das Strecken-Design, letztendlich das Herz jedes Action-Rennspiels, ist allerdings sehr viel unharmonischer als das der Top 3. Wie in *Powerslide* bleibt das Gameplay daher hinter der grafischen Präsentation zurück und erfüllt nur im Mehrspieler-Modus die Erwartungen.



Ufos machen die Area 51 unsicher. Die meisten derartigen Fallen betreffen erst das Verfolgerfahrzeug nicht aber denjenigen, der das Ereignis ausgelöst hat.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
● Direct3D	ModemLink	2
● 3Dfx Glide	Netzwerk	6
AGP	Internet	6
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 35 MB

EMPFOHLEN
Pentium 233, 64 MB RAM, 16xCD-ROM, HD 335 MB

VERGLEICHBAR MIT
Nice 2, Need for Speed 3

RANKING

Rennspiel

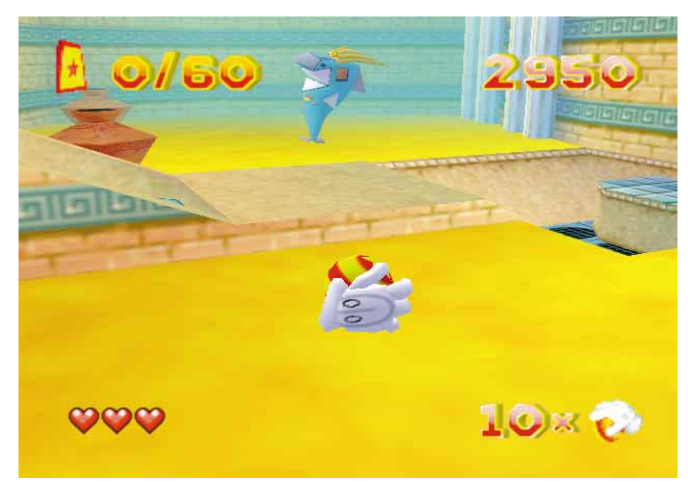
Grafik	87%
Sound	79%
Steuerung	66%
Multiplayer	82%
Spielspaß	78%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. DM 90,-

Aufruhr im Handschuhland! Ein bösartiger Fäustling hat die magischen Kristalle gestohlen und schickt sich nun an, die gesamte Welt zu unterjochen. Was bleibt einem jungen, mutigen Fingerling da anderes übrig, als flugs nach dem Rechten zu sehen?

Glover

Cyber-Fäustling



Ausgewachsene, aber kaum bewegliche Gegner bevölkern die eintönigen Levels. Ballt sich der Handschuh zur Faust, wird er zur furchterregenden Waffe.



Das Aufsammeln der meist versteckten Boni füllt Glovers Lebensvorräte auf.



Interaktive Spielobjekte sind leider nur selten in den 20 Levels zu finden.

Der böse Handschuh stellte sich beim Verstecken der Kristalle glücklicherweise nicht besonders clever an. Er legte sie nämlich direkt hinter den Eingängen zu den Nachbarländern ab, daher kann Glover – so der Name des tugendhaften Fingerlings – sie schnell finden. Aus unerfindlichem Grund sind die Grenzübergänge aber nur in eine Richtung zu durchlaufen, so daß Glover die Steine meilenweit zum nächsten Ausgang lenken muß. Erfreulicherweise sind die magischen Kristalle ausgesprochen magisch und können in fröhlich hüpfende Gummibälle oder heiter rollende Bowlingkugeln verwandelt werden. Die Bewohner der Nachbarländer sind Glover bei seiner Aufgabe keine große Hilfe. Die fidelen Papageien, die gutgelaunten Dinosaurier oder die lebensfrohen Roboter waren stets gute Freunde der Handschuhe, doch die sechs gestohlenen Kristalle haben offenbar für diplomatische Verwicklungen gesorgt. Also muß Glover die 20 Provinzen der sechs Nachbarländer durchqueren, deren Bewohner gnadenlos niederknüppeln und nebenbei auch noch den einen oder anderen Knopf drücken. Der weltbedrohende Handschuh war offenbar gerissener, als es zunächst den Anschein hatte: Er hat sämtliche Türen verrammelt und die Täler unter Wasser gesetzt. Dankenswerterweise hat er vor (!) den Hindernissen aber stets einen Knopf angebracht, der den Weg wieder freigibt. Die Welt Glovers besteht aus Tümpeln, tiefen Abgründen und einigen Treppenstufen. Für einen Handschuh, der sich sein Leben lang in Form gehalten hat, stellt die Durchquerung kein Problem dar, für einen magischen Kristallbowlingball, der sich nicht einmal selbst bewegen kann, hingegen schon. Der arme Handschuh muß daher versuchen, das Objekt in seinen vielfältigen Erscheinungsformen zu schieben, zu rollen, zu werfen oder zu dribbeln. Obwohl nur acht Tastaturkommandos zur Verfügung stehen, gestaltet sich die Bedienung von Glover ausgesprochen schwierig. Der Grund liegt in der unglücklichen Kombination aus indirekter Steuerung und automatischer Kamera. Drückt man beispielsweise die Cursor-hoch-Taste, bewegt sich der Handschuh in Richtung des oberen Bildschirmrandes. Der Bildschirmausschnitt dreht sich gleichzeitig selbständig um Glover herum, somit erzeugt das dauerhafte Drücken einer Taste keine gerade Linie. Schmale Brücken können daher nur mit viel Glück und Zeit überquert werden und oftmals sieht man nicht einmal, wohin der Handschuh läuft.

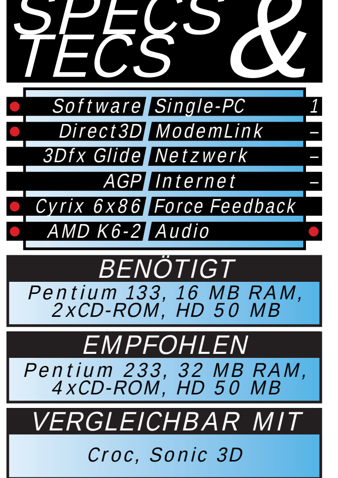
Harald Wagner ■

STATEMENT

Gäbe es einen Preis für die dümmste Hintergrundgeschichte, hätte ihn Hasbro für *Glover* verdient. Welcher Spieler kann und möchte sich schon mit einem Handschuh identifizieren? Davon abgesehen ist *Glover* eines der vielen durchschnittlichen 3D-Jump&Runs, die den Weg vom Spielkonsolenbereich zum PC fanden. Im Gegensatz zu seinen Konkurrenten kann *Glover* aber nicht einmal mit einer brauchbaren Steuerung aufwarten – vielleicht soll so von den einfallslosen Levels und der unspektakulären Grafik abgelenkt werden?



Hinter jedem vierten Level hat Böser Handschuh einen Endgegner plaziert.



SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	–
	3Dfx Glide	Netzwerk	–
	AGP	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 50 MB

EMPFOHLEN
Pentium 233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 50 MB

VERGLEICHBAR MIT
Croc, Sonic 3D

RANKING

Action-Adventure

Grafik	69%
Sound	70%
Steuerung	46%
Multiplayer	– %
Spielspaß	60%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Hasbro
Preis	ca. DM 70,-

Madden NFL 99



Grafik und Atmosphäre können sich mit denen der TV-Übertragungen messen.

EA Sports alljährliches Versions-Update hat aus *Madden NFL* zwar kein spielerisches Wunder gemacht, dank der vielen Feinarbeiten ist die Football-Simulation nun aber auch für Europäer verständlich. Dabei wurde der Schwierigkeitsgrad keineswegs gesenkt: Unzureichend geplante Paß- oder Laufspielzüge scheitern stets an dem überragenden Computergegner. Der Spielablauf wurde aber wesentlich vereinfacht: Die Playbooks wurden besser gegliedert und bestehen nun größtenteils nur noch aus sinnvollen Spielzügen. Es ist daher auch für Anfänger möglich, innerhalb des Limits von 20 Sekunden einen geeigneten Zug auszuwählen. Eigene Spielzüge kann man im übrigen nicht entwerfen, die mitgelieferten sollten allerdings mehr als ausreichen. Ob und an welcher Position man als Spieler auf dem Kunstrasen teilnehmen möchte, bleibt jedem selbst überlassen. Als Feldspieler hat man zwar mehr Eingriffsmöglichkeiten, allerdings auch nur sehr geringe Erfolgsaussichten. Aus der Vogelperspektive sieht man den Ball nur sehr schlecht und rennt daher oftmals planlos auf dem Spielfeld umher. Aus der First Person-Perspektive fühlt man sich hingegen mitten im Geschehen, was an den Spielfeldrändern geschieht, bleibt allerdings unsichtbar. Der neu gestaltete Action-Modus schränkt die Anzahl der möglichen Spielzüge stark ein und verzichtet auf den Einsatz von Special-Teams. Erstmals in einer Football-Simulation ist es damit auch ohne lange Einarbeitung möglich, schnell Erfolgserlebnisse zu erlangen. **(hw)** ■

RANKING

Spielspaß 83%

INFO

EA Sports, Sportspiel, Preis ca. DM 90,-

ProPilot 99



Das Brandenburger Tor steht sehr einsam im Zentrum Berlins herum.

Nur wenige Wochen, nachdem *ProPilot 99* in die amerikanischen Läden geschlichtet wurde, erscheint das Spiel auch in Europa. Der Grund für die vergleichsweise schnelle Veröffentlichung liegt in den europäischen Landschaften, die diesmal bereits in der US-Version enthalten waren. Der Übersetzungsaufwand hielt sich wie üblich in Grenzen: Lediglich die viel zu kurzen Videos der Flugschule sowie die Menüs mußten übersetzt werden. Eine tiefergehende oder gar interaktive Ausbildung sucht man in *ProPilot 99* vergebens, so daß den meisten Spielern die Feinheiten von VOR, NDB oder ILS verborgen bleiben werden. Der Sinn solcher Navigationshilfen ist ohnehin recht gering, da man das einzige Flugzeug auf beiden Kontinenten steuert und die Reise zu entlegenen Orten nicht lohnt. Die Landschaftsgrafiken sind nämlich extrem detailarm und selbst größte Metropolen werden nur durch einige wenige Gebäude symbolisiert. Das Flugmodell der uns vorliegenden Testversion ist ein Armutszeugnis der Programmierer: Weder ein Looping noch ein Split-S ist möglich und der Rückenflug ist stabiler als der Normalflug. Immerhin hat Sierra der aktuellen Version von *ProPilot* 3Dfx-Unterstützung und transparente, dreidimensionale Wolken mitgegeben, alle anderen Neuerungen wie zum Beispiel die beweglichen Ruderklappen oder das Online-Notizbuch sind eher akademischer Natur. Die Verwendung echter Ortsnamen oder wenigstens ein bequemes Interface zur Erstellung eigener Flugpläne wäre weitaus wichtiger gewesen. **(hw)** ■

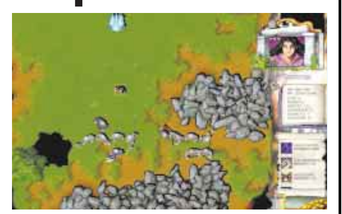
RANKING

Spielspaß 52%

INFO

Sierra, Flugsimulation, Preis ca. DM 100,-

Hesperian Wars



Hesperian Wars wird aus der Vogelperspektive gespielt.

In Hesperia herrscht Krieg, und daher hauen sich die dortigen Parteien gegenseitig die Köpfe ein. Wenn Sie mitmischen wollen, lenken Sie entweder Magier, Giganten, Druiden oder Pygmäen durch eine hübsche, aber öde Landschaft. Der Spieler kann seine Einheiten dabei beobachten, wie sie einen Schatz suchen und währenddessen debile Grunzlaute ausstoßen. Dies über 100 Missionen durchzuhalten, ist schon eine Herausforderung. **(pk)** ■

RANKING

Spielspaß 27%

INFO

Modern Games, Strategie, Preis ca. DM 80,-

Crime Killer



15 häßliche Städte erwarten den Spieler.

„Nicht schlecht für einen Neuling", wird man gelobt, nachdem man einen Kriminellen sowie ca. 20 unschuldige Zivilisten in die Luft gesprengt hat. Als Fahrer eines Streifenwagens düsen Sie durch eine futuristische Stadt und feuern mit diversen Waffen auf verdächtige Wagen. Dies würde auch Spaß machen, wenn nicht sowohl Grafik als auch Steuerung Anlaß zum Zähneknirschen böten. Der flotte Soundtrack und die netten Videofilme sind hier unnütz verschwendet. **(pk)** ■

RANKING

Spielspaß 18%

INFO

Interplay, Action, Preis ca. DM 80,-

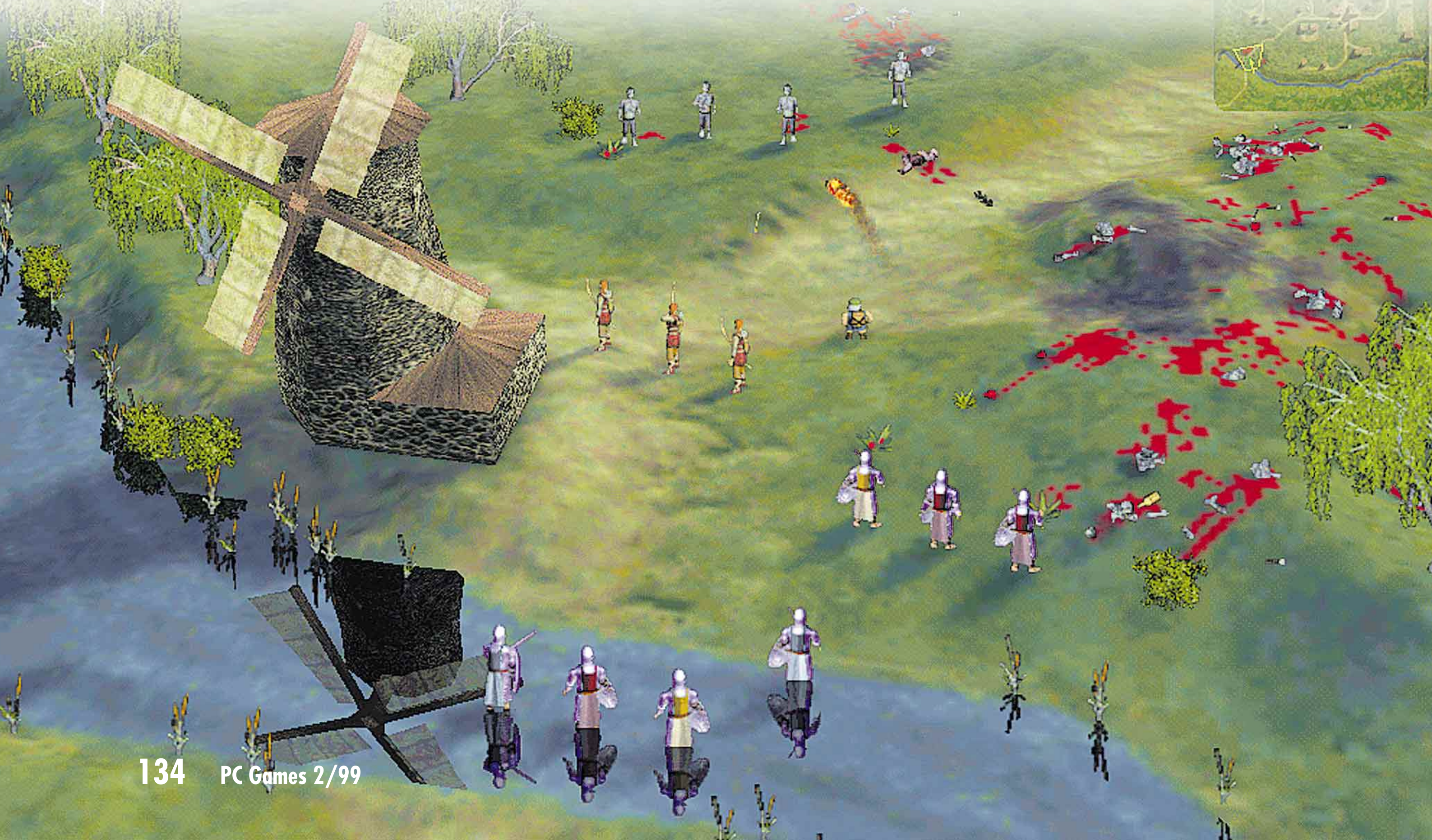
Myth 2: Soulblighter

Zwergen-aufstand

Putzige Zwerge, die Molotow-Cocktails durch die Gegend schleudern wie andere Leute Konfetti. Stattliche Trow-Riesen, die auf ihre Opfer eintreten, als wär's eine Schulhof-Keilerei. Kampfszenen, die so manches 3D-Shooter-Deathmatch wie einen Kindergeburtstag wirken lassen. Doch das Fantasy-Echtzeit-Strategiespiel Myth 2 hat wesentlich mehr zu bieten als genüßlich zelebrierte Blutrünstigkeiten...

Nur naive Gemüter haben annehmen können, daß nach dem Sieg über Lord Balor der Spuk endgültig vorüber sei. Einer seiner Schergen hat überlebt, und zur Belohnung trägt *Myth 2* seinen Namen als Untertitel: Soulblighter. Natürlich bringt er ein paar dicke Kumpels der Gattung „Zombie" mit, die er in den zurückliegenden 60 Jahren auf Friedhöfen und anderen gemütlichen Orten zusammenrekrutiert hat. Daraus entwickelt sich eine ansehnliche Armee aus Skelettkriegern, Untoten, Seelenlosen und anderen sympathischen Gestalten, die sich Ihnen bei der Jagd auf Soulblighter in den Weg stellen. Dabei kommt das Echtzeit-Strategiespiel des US-Herstellers Bungie ohne die üblichen Aufbau-Ingredienzien aus: In *Myth 2* wird ausschließlich gekämpft – vergessen Sie also das übliche Holzhacken, Tiberium-Ernten und Gold-Abbauen. Sie müssen weder Pferdeställe aufstellen noch Krieger oder Zauberer ausbilden. Stattdessen stellt man Ihnen zu Beginn jedes Einsatzes eine Handvoll Einheiten (meist Soldaten, Bogenschützen und Zwerge) zur Verfügung, mit denen Sie auskommen müssen – passen Sie also gut auf Ihre Jungs auf. Sorgfalt lohnt sich auch deswegen, weil die Kerle den Helden-Status erlangen, sobald sie mehr als fünf Gegner auf dem Gewissen haben. Zur Belohnung schlagen die Einheiten etwas heftiger zu und zielen besser.

Aus insgesamt 25 Missionen besteht die Kampagne: Mal muß Ihre Crew eine unheimliche Nacht am Lagerfeuer überleben und sich die Wölfe vom Hals halten, mal sollen Sie ein Dorf von der Zombie-Plage befreien oder mit einer Gruppe von Soldaten aus einem Gefängnis ausbrechen. Die angekündigten Indoor-Missionen beschränken sich auf eine einzige, wo Sie im Inneren eines Palastes einen Baron jagen und zur Strecke bringen sollen, ehe dieser durch einen Geheimgang flüchtet. Fast alle Publikumslieblinge aus *Myth 1* sind wieder mit von der Partie – die knuffigen Zwerge mit ihren herrlich destruktiven Molotow-Cocktails, die Kundschafter samt ihren heilenden Kräften und selbst die Berserker mit ihrer *Braveheart*-kompatiblen Kriegsbemalung. Auf der Gegenseite jagen Zombies, speerwerfende Seelenlose und säbelrasselnde Ghols Ihre Wichte durch die Gegend und einige Magier beherrschen Zaubersprüche wie Blitze und Feuerbälle; das dafür notwendige Mana regeneriert sich von alleine. Wirklich neue Einheiten muß man mit der Lupe suchen: Zwar gibt es zusätzliche Krieger-Typen, doch die unterscheiden sich letztlich nur durch die Optik oder eine etwas widerstandsfähigere Rüstung von ihren Kollegen. Als sehr nützlich erweisen sich Mörser-Zwerge, die dank ihrer Geschütze eine deutlich höhere Reichweite aufweisen als ihre Molotow-Kollegen.



Trotz 3D-Terrain und Formationen: Die taktischen und strategischen Finessen erreichen nicht das Niveau von *Commandos* oder *Warhammer: Dark Omen*. In vielen Fällen genügt es bereits, die ersten Reihen der Angreifer mit den Fernwaffen von Zwergen und Bogenschützen zu lichten; der Rest wird von Berserkern und Soldaten aufgerieben.

Cocktailparty

Die Spezialität von *Myth 2*: Wo sich bei anderen Spielen etwaige Verblichene schamhaft in Luft auflösen, definiert *Myth 2* den Begriff „Blutbad" neu. Schon allein wenn eine Figur durch einen Speer oder eine Schwertklinge getroffen wird, färbt sich das Gras rot. Sind die Verletzungen schließlich so groß, daß man nicht mehr von einer Das-wird-schon-wieder-Wunde sprechen kann, verteilen sich Körperteile, Knochen, Waffen, Schilde, Pfeile und Rüstungsteile über das Schlachtfeld. In ihrem Eifer für liebevolle Details kannten die Designer kaum Grenzen: Von uns wissen Sie's nicht, aber natürlich läßt sich auch jedes Schwein per Sprengstoffzündung in handlich portionierte Schinkenstücke zerlegen. Rehe, Eichhörnchen, Hühner, Kürbisse, Zäune oder Gewürzgurken-Fässer halten der explosiven Ladung Ihrer Zwerge ebenfalls nicht stand. Einzig Gebäude und Burgmauern (abgesehen von einigen gesondert präparierten Stellen) können Sie nicht zerstören. Auch wenn Physik in der Schule nie Ihre Stärke gewesen sein sollte, werden Sie bald feststellen, daß es *Myth 2* in dieser Hinsicht wesentlich genauer nimmt als die versammelte Echtzeit-Konkurrenz. Durch Gewässer oder Schnee watende Einheiten sind naturgemäß langsamer unterwegs als auf Gras. Bergauf-Fußmärsche nehmen mehr Zeit in Anspruch, Köpfe kullern physikalisch korrekt den Berg hinunter, bei Explosionen wölbt sich die Erde und Körperteile verteilen sich in der Gegend, wenn sie durch eine Detonation aufgewirbelt werden. Bogenschützen auf erhöhten Positionen (zum Beispiel Hügel oder Burgmauern) feuern weiter, Landschaften und Einheiten spiegeln sich malerisch in Gewässern und Figuren hinterlassen Spuren in der Schneedecke oder auf Sand. Selbst die Wetterverhältnisse spielen bei den Missionen eine entscheidende Rolle: Wenn's regnet oder schneit, erlöschen die Molotow-Cocktails Ihrer Zwerge noch während der Flugphase. Ebenfalls „echt" sind die Sichtverhältnisse und Reichweiten, die sich aus den Höhen und Tiefen des Terrains ergeben; Nebel, Schnee und Regen können die Fernsicht zusätzlich einschränken. Zur Not kann man sich auf's Gehör verlassen: Eine entsprechende Soundkarte (Soundblaster Live!) vorausgesetzt, läßt sich anhand der beklemmend realistischen 3D-Sound-Effekte erahnen, in welcher Richtung sich der Wasserfall befindet oder ob hinter Ihrem Rücken gerade eine Granate hochgegangen ist.



War das nicht eben ein Eichhörnchen?

Nicht nur 3D-Shooter profitieren von neuzeitlichen Beschleuniger-Chipsätzen: In *Myth 2* werden die Grafikkarten für die ruckelfreie Darstellung der 3D-Landschaft und diverse Spezial-Effekte eingesetzt. Das Geheimnis der natürlich wirkenden *Myth 2*-Szenarien besteht in einem feinmaschigen Gitter, dessen Felder mit Landschafts-Texturen überzogen sind. Weil die Kacheln dieses Gitters viermal kleiner sind als in *Myth 1*, sieht das Terrain extrem realistisch aus – sogar einzelne Furchen lassen sich auf den Feldwegen ausmachen. Beim Einsatz von 3Dfx-Grafikplatinen werden Übergänge zwischen den einzelnen Texturen sowie Schatten zusätzlich glattgebügelt. Wie schon beim Vorgänger gilt die Bezeichnung „3D" allerdings nur für den Untergrund und Bauwerke; die eigentlichen Figuren, sämtliche Tiere sowie Pflanzen sind keine Polygonkörper, sondern 2D-Objekte. Wenn Sie mal spaßeshalber die Ansicht um einen Baum rotieren lassen, werden Sie feststellen, daß er sich mitdreht und deshalb nur eine „Seite" hat. Der Grund für die Verwendung von 2D-Figuren liegt einerseits in der Performance (die Animationen müssen nicht gesondert berechnet werden), andererseits im höheren Detailreichtum. Neben idyllischen Fachwerkhäusern und Dorfschenken haben die Programmierer diesmal wesentlich größere, teils animierte 3D-


Lediglich eine Mission findet im Inneren eines Bauwerks statt: Hier jagen Ihre Truppen einen Baron durch die Bibliothek.

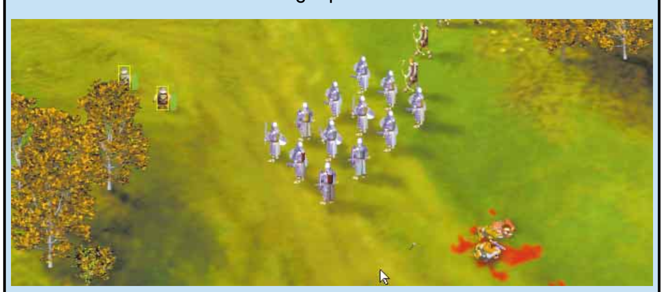

Mit einem gezielten Feuerpfeil kann einer Ihrer Bogenschützen die Sprengladungen auslösen.


Neuerung gegenüber dem Vorgänger: 3D-Feuer kommt nächtens besonders gut zur Geltung und kann auch zu taktischen Zwecken eingesetzt werden.

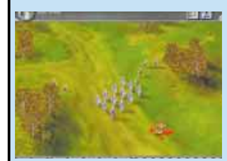


SO SPIELT SICH MYTH 2

Anhand einer der schönsten Missionen zeigen wir Ihnen exemplarisch, was Sie in diesem Echtzeit-Strategiespiel erwartet.

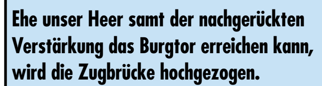


Während des Marschs zur feindlichen Burg werden die ersten Gegner eliminiert. Unsere Bogenschützen schwächen die Skelettkrieger, die Soldaten erledigen den Rest.





Vor den Stadtmauern wird die Crew mit Feuerpfeilen beschossen und muß zurückweichen. Doch was die Konkurrenz kann, können unsere Bogenschützen schon längst: Die Skelettkrieger fallen den Flammen zum Opfer.

Ehe unser Heer samt der nachgerückten Verstärkung das Burgtor erreichen kann, wird die Zugbrücke hochgezogen.



Dank seiner Tarnkappe kann sich ein Zwerg unerkannt durch den Hintereingang in die Anlage schleichen.




Auf den Zinnen sprengt der Zwerg die Seilwinde mit einem Molotow-Cocktail, was die Zugbrücke nach unten rauschen läßt.





Beim Überqueren der Zugbrücke stürmen Wachen entgegen, die aber mit vereinten Kräften bekämpft werden. Jetzt ist der Weg in den Innenhof frei.



Die Bogenschützen auf den Burgmauern haben gegen unsere Soldaten keine Chance.



Auf dem Weg ins Innere der Anlage müssen wir nur noch die Wachen des Burgherrn ausschalten – Mission geschafft!

Modelle wie etwa Windmühlen, Stadttore, Zugbrücken, Staudämme und riesige Festungen eingebaut. In den zum Teil recht liebevoll ausstaffierten Szenarios tollen Rehe herum, Vögel ziehen ihre Kreise, Blätter rieseln von den Bäumen, Fledermäuse flattern durch die Katakomben, Hühner und Schweine bevölkern Bauerndörfer. Als neuen Spezial-Effekt dürfen Sie 3D-Feuer bewundern, unter anderem in Form lauschiger Lagerfeuer bei Nacht. Auslösen lassen sich Brände beispielsweise durch Feuerpfeile, die Ihre Bogenschützen in begrenzter Anzahl mit sich führen. Auf Grasflächen breiten sich die Flammen aus und erlöschen auf nassem oder steinigem Untergrund. Dadurch wird das Feuer zu einem wichtigen taktischen Mittel: Einerseits hält es Gegner in Schach und fügt ihnen erheblichen Schaden zu, andererseits können von den Zwergen verlegte Minen bequem aus der Entfernung gezündet werden. Nachdem sich keine Bäume abfackeln lassen, verbietet sich das Inszenieren ganzer Waldbrände.

Orientieren, navigieren, frustrieren

Von den meisten Konkurrenzprodukten unterscheidet sich *Myth 2* durch die nahezu frei wählbare Kamera-Position: Bildausschnitt drehen, zoomen, nach links, rechts, vorne und hinten verschieben – mit etwas Übung ein Kinderspiel. Wer möchte, kann *Myth 2* ausschließlich mit der Maus bedienen: Die Kamera läßt sich drehen, indem man einfach den Cursor in die jeweilige Bildschirmecke bewegt. Mit der neuen Zoomfunktion kann man sich nun etwas weiter von der Karte entfernen und genießt damit fast schon einen isometrischen Blick über das Gelände – allerdings immer noch nicht genug, um zum Beispiel einen kompletten Burghof im Auge zu behalten. Der Blickwinkel ist fest vorgegeben und vermittelt zuweilen einen falschen Eindruck – wo man eine gegnerische Kreatur auf der Minimap noch in weiter Entfernung wähnt, kann Ihr Soldat unter Umständen schon deren heißen Atem im Nacken spüren. Auch wenn die Steuerung gegenüber Teil 1 deutlich vereinfacht wurde, erweist sich die Handhabung in hektischen Situationen als problematisch: Bis man die Kamera einigermaßen passend auf




So groß kann klein sein: Der Wicht hat nicht nur den Gemüsegarten auf dem Gewissen, sondern auch ein gutes Dutzend Zombies.

seine Truppe ausgerichtet hat, ist's meist schon zu spät und man muß hilflos zuschauen, wie mal wieder einer der wackeren Bogenschützen in einer Blutlache zusammensackt. Zum Üben hat der Hersteller ein Tutorial eingebaut, das Ihnen die wichtigsten Einheiten vorstellt und demonstriert, was Sie mit denen anstellen können. Prinzipiell werden die Truppen wie in den meisten anderen Echtzeit-Strategiespielen gehandhabt; so sorgt beispielsweise ein Anklicken des Gegners dafür, daß er von Ihren markierten Truppen angegriffen wird. Zum Überbrücken von Fußmärschen und Wartezeiten läßt sich das Spiel auf Tastendruck bis zum 16fachen

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Populous 3	91%
Dungeon Keeper	91%
Commandos	91%
Myth 2	74%
Myth*1	70%

Kein schöner Land: Was die äußerst natürlich wirkende Landschaftsgrafik anbelangt, ist *Myth 2* einzig in seiner Art. Andererseits fehlt es aber an der taktischen Tiefe eines *Commandos*, der Übersicht und den Effekten eines *Dungeon Keeper* oder der Vielfalt eines *Populous 3*. Wer im Fantasy-Bereich nach Alternativen sucht, kommt an Blizzards *WarCraft 2* (nach wie vor eines der besten Echtzeit-Strategiespiele) oder dem anspruchsvollen *Warhammer: Dark Omen* von Electronic Arts nicht vorbei.

*1 Abgewertet, Test in Ausgabe 12/97

TESTCENTER Myth 2

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			PentiumII/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

*1 Unterstützung über Glide v3.0

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

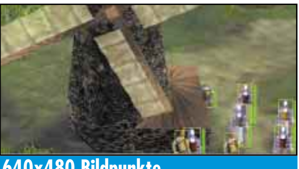
CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			PentiumII/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

*1 Unterstützung über Glide v3.0

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

SOFTWARE

Myth 2 kann auch im Software-Modus gespielt werden.


640x480 Bildpunkte


800x600 Bildpunkte


1.024x768 Bildpunkte

DIRECT3D

In höheren Auflösungen kommt Direct3D voll zur Geltung.


640x480 Bildpunkte


800x600 Bildpunkte


1.024x768 Bildpunkte

GLIDE (3DFX)

Die Unterschiede zwischen D3D und Glide sind nur marginal.

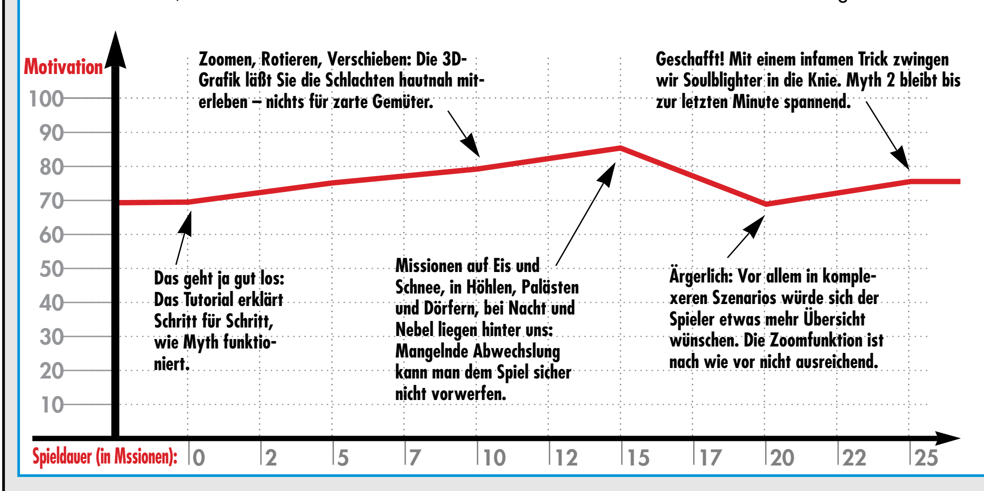

640x480 Bildpunkte


800x600 Bildpunkte


1.024x768 Bildpunkte

DIE MOTIVATIONSKURVE

Fein abgestimmte Schwierigkeitsgrade und geschicktes Level-Design halten die Motivation auf konstant hohem Niveau. Schade nur, daß der Hersteller keine deutlicheren Unterschiede zwischen den Einheiten zugelassen hat.



TREIBER & BUGS

Selbst auf einem Pentium 166 mit 32 MB Arbeitsspeicher können Sie das Spiel ruhigen Gewissens betreiben, auch wenn bei der einen oder anderen Schlacht mit einem leichten Ruckeln zu rechnen ist. Gewarnt seien allerdings alle Besitzer von Karten mit dem ATI Rage Pro-Chip, da hier auch mit den neuesten Treibern ein gewaltiges Performance-Defizit gegenüber den anderen 3D-Beschleunigern auftritt. Wer eine Grafikkarte mit dem G200-Chipsatz im Rechner stecken hat, muß sich auf kleinere Grafikfehler in den Optionsmenüs gefaßt machen. Im Spiel selbst treten jedoch keine Bugs auf.

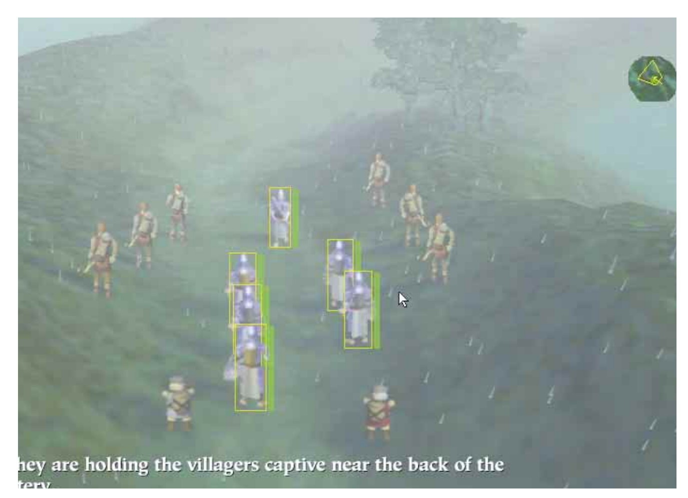
TUNING

Vor Spielbeginn haben Sie die Wahl zwischen einer Installation von 174 MB oder 517 MB. Um längere Ladezeiten zu vermeiden, sollten Sie die große Installation wählen, da hier auch die Daten der einzelnen Missionen auf Ihre Festplatte kopiert werden. Um auch auf langsameren Rechnern einen flüssigen Programmablauf zu erhalten, sollten keine anderen Programme im Hintergrund laufen und gegebenenfalls im Spiel die beiden Menüleisten eingeblendet werden, da sich so die Größe des Spielausschnittes etwas reduzieren läßt. Eine Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten ist erst ab einem Pentium 266 zu empfehlen.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen.

- **Einfallsreich aufgebaute Missionen auf unterschiedlichstem Terrain**
- **Fünf Schwierigkeitsgrade, die Profis und Einsteiger gleichermaßen fordern**
- **Detailreiche, schnelle 3D-Grafik mit filigranen Animationen**
- **Umfangreiches Angebot für Netzwerk- und Internet-Spieler**
- **Durch die unzureichende Zoomfunktion geht die Übersicht verloren**
- **Taktische Tiefe und Einheitenvielfalt nicht konkurrenzfähig**



Eine 3D-Karte ist Voraussetzung für derart hübsche Regen- und Nebel-Effekte.

beschleunigen; durch das Halbieren der Spielgeschwindigkeit ist es durchaus möglich, Pfeilen rechtzeitig auszuweichen. Wegpunkte und das Zuweisen von Gruppen sind für *Myth 2* selbstverständlich.

Aus Fehlern gelernt

„Was zum Henker soll ich in dieser Mission eigentlich erledigen?", fragten sich viele *Myth 1*-Spieler und verfluchten die ungenauen Mission-Briefings. Speziell dieses Problem stellt sich bei *Myth 2* nicht mehr: Die Aufträge sind sehr präzise formuliert und während des Einsatzes jederzeit abrufbar; nützliche Tips weisen auf Besonderheiten des Levels hin. Weil der enorme Schwierigkeitsgrad insbesondere Einsteigern in *Myth 1* nicht den Hauch einer Chance ließ, gibt es jetzt fünf Abstufungen: „Einfach" ist wirklich einfach, so daß manche Missionen zu einem reinen Durchmarsch geraten. Bei der Einstellung „Schwer" erlöschen die Molotow-Cocktails vor dem Aufprall häufiger und die Gegner sind nicht nur zahlreicher, sondern teilen auch kräftiger aus und können deutlich mehr einstecken. Weitere spürbare Verbesserungen betreffen die Wegfindung sowie das Verhalten der Einheiten: Es kommt selten vor, daß ein Zwerg seine Kumpels via senkrecht hochgeworfener Granate in die Luft jagt, wie dies in *Myth* fast schon an der Tagesordnung war. Eine Videorecorder-Funktion konserviert Ihre aufregendsten Abenteuer für die Nachwelt. Beim Betrachten des Films dürfen Sie leider nicht intervenieren, um sich zum Beispiel näher ans Geschehen heranzuzoomen.

Editoren serienmäßig

Auf vielfachen Wunsch liefert Bungie erstmals zwei Editoren mit. „Fear" erlaubt unter anderem das Editieren von Eigenschaften bestehender Einheiten und Landschafts-Elemente; dazu gehören zum Beispiel Grafik- und Sound-Effekte, Kampfstärke und Geschwindigkeit oder die Auswirkungen von Explosionen und Witterung. Als einfachstes Beispiel ist es möglich, den Bogenschützen anstatt von Pfeilen Hühner oder Zwerge verschießen zu lassen. „Loathing" dient zum Gestalten eigener Karten und gestattet vom Anheben bzw. Absenken des Terrains über das Plazieren von Einheiten, Gebäuden und Bäumen bis hin zur Programmierung ganzer Missionen all das, was Sie auch von den mitgelieferten Kampagnen kennen. Dank einer raffinierten Plug-In-Technik können Karten oder Fear-Dateien an Freunde weitergegeben werden, die diese nur noch importieren müssen. Wirklich brauchbare Ergebnisse bringt man allerdings nur zustande, wenn man sich intensivst mit den Programmen auseinandersetzt – allein das Aufstellen von Bedingungen („Wenn der Zwerg Punkt A erreicht, tauchen an Punkt B fünf Skelettkrieger auf.") ist hochkomplex. Programmierkenntnisse sind fast schon Pflicht, der Durchschnitts-Spieler ist mit den beiden Utilities völlig überfordert. Wem der *StarCraft*-Editor schon eine Spur zu kompliziert war, der wird keine zehn Minuten mit Fear und Loathing zubringen. Wesentlich länger dürften die meisten da schon im Mehrspieler-Modus für maximal 16 Teilnehmer verweilen, für den sich die Designer eine Reihe zusätzlicher Modi ausgedacht haben. So gibt es seit neuestem eine Jagd-Variante, bei der derjenige gewinnt, der in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Tiere erlegt. *Myth 2*-Fans mit Internet-Zugang loggen sich ohne zusätzliche Kosten ins Bungie.Net (vergleichbar Blizzards Battle.Net) ein und genießen dort den Komfort der Version 2.0, die die Suche nach anderen Spielern ermöglicht oder die Teilnahme an Turnieren und Weltranglisten erlaubt.



Die beiden Editoren erfordern viel Einarbeitungszeit, ermöglichen aber das Ändern selbst kleinster Details.

STATEMENT



Eingekerkerte Zwergerl befreit, Dämme vor der Zerstörung bewahrt, Hängebrücken in die Luft gejagt, Städte verteidigt, Prominente eskortiert – und wieder geht ein erfolgreicher Tag im *Myth 2*-Land zu Ende. Spannend und abwechslungsreich sind sie ja, die Missionen – wenn man nur nicht von Anfang bis Ende die immergleichen Bogenschützen, Zwerge und Soldaten mit den immergleichen (viel zu wenigen) Fähigkeiten gegen immergleiche Gegner in die Schlacht schicken würde; Spieltiefe-vortäuschende Details wie Formationen sind in der Praxis kaum relevant. Nach wie vor ein ernsthaftes Problem stellt die unbefriedigende Übersicht dar, weil man nicht weit genug herauszoomen darf. Aus welcher Richtung kommt eigentlich dieser Pulk Zombies? Wohin stapfen meine Bogenschützen? Eine mitrotierende Übersichtskarte hätte so etwas eindeutig beantwortet. Vom Idealfall eines „Fantasy-*Commandos*" ist *Myth 2* zwar weit entfernt (nicht zuletzt deshalb, weil die taktischen Möglichkeiten doch arg limitiert sind), doch das 3D-Mittendrin-Feeling, die liebevolle Ausstattung und die deftige Atmosphäre machen *Myth 2* nicht nur für Fans des ersten Teils interessant.



Nach dem Überqueren der Hängebrücke schneiden wir den Verfolgern den Weg ab, indem wir unserem Zwerg die Sprengladungen auf der Brücke zünden lassen.

SPECS & TECS

	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	2
●	3Dfx Glide	Netzwerk	16
	AGP	Internet	16
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 174 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 517 MB

VERGLEICHBAR MIT
Myth, Warhammer: Dark Omen

RANKING

Echtzeit-Strategie	
Grafik	85%
Sound	80%
Steuerung	70%
Multiplayer	70%
Spielspaß	74%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bungie
Preis	ca. DM 80,-

Baldur's Gate

Unendliche Geschichte



Bereits seit einigen Jahren macht Bioware allen Rollenspiel-Fans mit Baldur's Gate den Mund wässrig. Es ist sogar geplant, das Spiel zum ersten Teil einer Serie zu machen, die für ständigen Nachschub an neuen Abenteuern, Charakteren und Karten sorgen soll. Das Ganze riecht verdächtig danach, als hätte jetzt endlich ein würdiger Might & Magic-Herausforderer den Kampfplatz betreten. Wir haben uns für Sie ins Abenteuer gestürzt, um den Neuling auf Herz und Nieren zu prüfen.

Echte Rollenspiele sind selten. Nur etwa 5% aller getesteten Titel zählen zu diesem Genre. Dabei sind es gerade Spiele wie *Fallout 2* oder *Might & Magic VI*, in deren Welten begeisterte Spieler oft monatelang mit ihren Charakteren spannende Abenteuer erleben. Ein ähnlich atmosphärisch dichtes Spielereich erwartet Sie auch in *Baldur's Gate*. Allerdings unterscheidet es sich hinsichtlich mehrerer Aspekte deutlich von 08/15-Titeln wie *Droiyan*. Erstens können Sie mit Ihrer Hauptfigur eine riesige, abwechslungsreiche Welt durchreisen, die aus etwa 10.000 scrollbaren Bildschirmen besteht. Weiterhin sind die Einstellungsmöglichkeiten für Ihren Charakter enorm detailliert und die spannende Story entwickelt sich völlig nicht-linear.

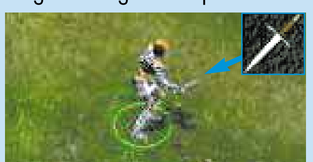
Schwertküste

Wer die Serie *Advanced Dungeons & Dragons (= AD&D)* kennt, wird keine Probleme haben, sich im Zauberland der Forgotten Realms des Jahres 1362 zurechtzufinden. Da *AD&D* bereits als Brettspiel-Variante außergewöhnlich erfolgreich war, verkaufte der Eigentümer TSR frühzeitig Lizenzen an Computerspiele-Hersteller wie SSI. Dort wurde nie

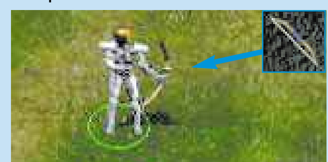
ein wegweisender *AD&D*-Titel herausgebracht, obwohl sich deren Welt in hervorragender Weise für ein digitales RPG eignet. Was den Reiz dieses Genres ausmacht, ist die Identifikation des Spielers mit der Hauptfigur. Und gerade in diesem Punkt leistet das neue *AD&D*-Lizenzprodukt *Baldur's Gate* Beachtliches, denn die Einstellungsmöglichkeiten für den jeweiligen Charakter können es mit denen von *Might & Magic VI* locker aufnehmen.
Wenn Sie sich beispielsweise für die Kriegerin Jaheira entscheiden, so können Sie selbstverständlich den vorgegebenen Charakter beliebig verändern. Nach dieser lustigen Prozedur beginnen Sie Ihr Abenteuer in dem Küstenstädtchen Candlekeep, das unweit der titelgebenden Stadt Baldur's Gate gelegen ist und gerade unter einem bedrohlichen Eisenmangel leidet. Dort lebt Ihr Pflegevater Gorion, der Sie partout auf eine gefährliche Reise mitnehmen will, über deren genaues Ziel er jedoch nichts verlauten läßt. Zuvor besorgen Sie sich noch eine Reiseausrüstung, die Sie damit finanzieren, daß Sie kleinere Botengänge für Bewohner des Ortes ausführen. Von einigen Candlekeepern erhalten Sie nützliche Hinweise – andere wiederum wollen Ihnen aus unerfindlichen Gründen ans Leder, was Sie hoffentlich mit ein paar gezielten Schlägen zu verhindern wissen. Kaum haben Sie mit Zaubermeister Gorion das Stadttor passiert, da bahnt sich bereits der erste unangenehme Zwischenfall an. Hier hilft Ihnen kein noch so gutes Schwert, denn in einer computergesteuerten Sequenz wird gezeigt, wie Sie – zumindest vorläufig – vom Pflegevater getrennt werden. Danach müssen Sie sich allein zum nächsten Gasthof durchschlagen. Ganz allein? – Nein, denn als hätten Sie nicht schon genug Ärger am Hals, hat sich Ihre kleine Schwester Imoen von zu Hause weggeschlichen und folgt Ihnen fortan auf der Reise. Vielleicht kann Ihnen die kleine Gelegenheitsdiebin aber hin und wieder recht nützlich sein. Zumindest haben Sie jetzt eine kleine Party, die Sie im Verlauf der Handlung mit fähigen Helden und Heldinnen verstärken sollten.

WAFFEN

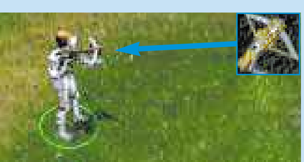
Zahlreiche Waffen stehen Ihnen zur Verfügung, wenn Sie sich für einen Krieger entscheiden. Magier haben ein vergleichbar großes Repertoire an Zaubersprüchen.



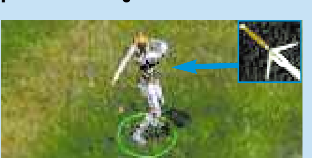
Der Dolch ist eine praktische und billige Waffe, die sehr leicht zu bedienen ist, jedoch nur mäßigen Schaden anrichtet.



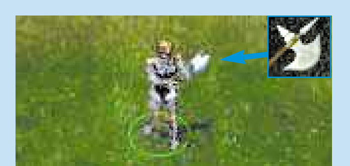
Gerade für die schwächeren Mitglieder der Party eignet sich der leichte Langbogen gut als Fernkampfwaffe.



Die beste Fernkampfwaffe ist die Armbrust. Ihre schweren Bolzen fügen den Gegnern schwere Verletzungen zu.



Sehr groß ist die Wirkung des Zweihandschwerts. Allerdings ist dieses größte Schwert sehr sperrig.



Ebenfalls mit beiden Händen muß die Streitaxt geführt werden. Mit einem Schild kann man sich dann nicht mehr schützen.



Auch Priester und Magier können sich mit dem langen Holzstock namens Quarterstaff zur Wehr setzen.

Retortenzucht

Bevor Sie sich jedoch den Harnisch überstreifen und an der sogenannten Schwertküste auf Abenteuerreise gehen, müssen Sie sich gewissermaßen selbst erschaffen. Ein übersichtliches Menü bietet Ihnen die Möglichkeit, die Einstellungen für Ihren Charakter festzulegen. Zunächst entscheiden Sie sich dafür, ob Sie als Mann oder Frau aufzutreten wollen, und wählen danach eines von 12 weiblichen oder 20 männlichen Porträts aus der Bild-Datenbank aus. Dann legen Sie Ihre Rasse fest, wobei hier neben Menschen, Elfen, Gnomen und Zwergen auch Mischformen wie Halblinge oder Halbelfen möglich sind. Danach muß Ihre Figur dahingehend eingestuft werden, wie Sie im mittelalterlichen Reich der Verlorenen Welten auftreten soll. Sie haben die Möglichkeit, entweder als Krieger, Priester, Druide, Magier, Barde oder gar als Dieb zu beginnen. Wichtig ist die genaue Abstimmung der jeweiligen Fähigkeiten. Als Krieger sollten Sie den Wert für Stärke natürlich besonders hoch ansetzen, während ein Dieb sich auf seine Intelligenz verlassen muß. Andere Fähigkeiten wie Rechtschaffenheit, Belastbarkeit und Charisma spielen ebenfalls eine wichtige Rolle. Für Krieger ist es zudem von großer Bedeutung, auf welche Waffengattung sie sich spezialisieren wollen. Zur Wahl stehen verschiedene Stich- und Hiebwaffen sowie Speere und Lanzen. Außerdem werden Schußwaffen angeboten, von denen besonders die schwere Armbrust großen Schaden anrichten kann. Magier, Druiden und Priester sollten sich genau überlegen, welche Zaubersprüche sie zunächst in ihr Inventar aufnehmen. Deren Zahl ist zu Beginn begrenzt, doch im Laufe des Spiels werden Sie Ihre magischen Fähigkeiten upgraden können.

Gut und Böse

Gemäß den *AD&D*-Regeln entscheidet die grundsätzliche Ausrichtung Ihres Charakters auf gute, neutrale



Wunderschön sind die Landschaften gezeichnet. Allerdings ist dort einfach zu wenig Leben. Kaum sieht man einmal eine Kreatur, die einen nicht sofort attackiert.



Die Kämpfe finden alle in Echtzeit statt. Hier kommt es zum einen auf eine taktisch kluge Aufstellung der eigenen Helden an, zum anderen auf die Auswahl der richtigen Waffen.



Mit diesen beiden Icons kann man zwischen Einzel- und Gruppen-Modus wechseln. Im Gruppen-Modus können verschiedene Formationen Ihrer Party ausgewählt werden.

Die Bedienung des Spiels ist recht einfach. Selbsterklärende Symbole führen zu weiteren Menüfenstern, in denen entsprechende Einstellungen vorgenommen werden können.

oder böse Ziele über das Verhalten anderer Menschen bzw. Kreaturen Ihnen gegenüber. Hinzu kommt, daß Sie sich nicht nur sittlich festlegen können, sondern auch hinsichtlich Ihrer Gesetzestreue: Loyale Charaktere eignen sich besser dazu, eine Party anzuführen, als chaotische. Treffen Sie beispielsweise als freundliche Jaheira auf einen einsamen Wanderer, so bietet ein Textfenster zumeist mehrere Dialogtexte zur Auswahl an. Sie können den Wanderer freundlich, neutral oder feindselig begrüßen und entsprechend Ihrer Wahl wird seine Antwort ausfallen, was im Falle eines frechen „Aus dem Weg!" rasch zu Kampfhandlungen führen kann. Leider wird nur die erste Begrüßungszeile akustisch wiedergegeben, weshalb die Dialogszenen nicht zur sonst sehr dichten Atmosphäre beitragen. Weiterhin erhalten Sie im Menü ausführliche Information darüber, welcher Charakter sich am besten für die jeweilige Rasse eignet. So wird den Elfen nachgesagt, sie seien sprunghaft, lüstern und launisch – was sie vielleicht zu besseren Dieben und Sängern macht als ihre menschlichen Gegenparts. Sind die wesentlichen Einstellungen vorgenommen, kann der Spieler noch die Stofffarbe der Kleidung sowie die Klangfarbe der Stimme festlegen. Hier sind Änderungen während des Spiels jederzeit möglich, beispielsweise wenn ein Barbiepuppen-artiges Rosa den Morgenstern-schwingenden Helden doch allzu weibisch aussehen läßt.

Tante Emma

Um gegen die Trolle, Drachen und übergroßen Hobgoblins bestehen zu können, reicht ein hübsches Kleidchen natürlich nicht aus. Daher ist es notwendig, daß Sie sich rechtzeitig mit passenden Waffen, solider Rüstung und anderen Reise-Utensilien versorgen. Der beste Ort hierfür ist der Tante-Emma-Laden des Wirtes in Candlekeep, wo Sie alles bekommen, was das Herz begehrt. Allerdings hat eine Armbrust einen stolzen Preis, den der Spieler zu Beginn kaum wird berappen können. Zum Glück befindet sich nicht nur in Candlekeep ein Krämer, der Speere, Dolche und andere nützliche Dinge feilbietet. Fast in jedem Ort gibt es einen dienstbaren Wirt oder einen Kaufmann, der Waffen verkauft. Diese mögen außerhalb Candlekeeps teurer sein, vielleicht ist deren Qualität jedoch merklich höher. Denn die hübsche Stadt an der Schwertküste leidet unter einem akuten Eisenmangel, so daß die dort produzierten Schwerter möglicherweise nach dem ersten kleinen Gemetzel zerbröseln. Ein Umtauschrecht für zerbrochene Waffen gibt es nicht, aber man kann jederzeit intakte Kampf- und Rüstungsgegenstände verscherbeln – natürlich zu einem deutlich geringeren Preis als beim Ankauf. Will man unbedingt eine besonders wirkungsvolle Waffe besitzen, die leider die eigenen finanziellen Möglichkeiten übersteigt, so kann man sich das begehrte Gut auch auf unlautere Weise aneignen. Dazu muß man selbst entweder ein ziemliches Charakterschwein sein oder ein ebensolches Wesen zu den Mitgliedern seiner Party zählen. Das freche Schwesterherz Imoen wird sich gewiß nicht scheuen, das Schloß der einen oder anderen Privatschatulle zu knacken, um sich fremdes Eigentum in die Rocktaschen zu stopfen.

Weitläufig

Haben Sie eine kleine Party beisammen und sind mit Ihren Leuten eine Weile durch die Wälder des weitläufigen Zauberreiches Abeir-Toril gelaufen, so erweist sich eine kleine Rast als sehr erholsam. Da das Spiel in Echtzeit abläuft, müssen Sie mit Tag-/Nachtwechseln rechnen. Sie können natürlich nachts in freier Natur Ihre Zelte aufschlagen, doch empfiehlt es sich, ein paar Groschen auszugeben und ein Zimmer in einer nahegelegenen Herberge zu mieten. Dort ist nicht nur der Komfort besser, sondern es lungern auch weniger arglistige Kobolde oder blutgierige Wölfe herum. Tatsächlich spielt es eine wichtige Rolle, ob Ihre Leute ausgeschlafen sind oder nicht, denn nur wer fit ist, kann genügend Motivation für kommende Schlachten mit den Vertretern von rund 60 verschiedenen Monsterarten aufbringen. Nach einer Nacht im Hotel können Sie in Ruhe aufbrechen und auf der riesigen Karte einen Ort

DIE GEGNER

Über 60 Monsterklassen und andere feindlich gesonnene Wesen warten darauf, Ihnen das Leben in den Forgotten Reals so schwer wie möglich zu machen.

Der Bär ist zwar nicht besonders schnell, doch ein Tatzenhieb genügt, um den Helden und Heldinnen schwere Verletzungen zuzufügen.

Die Basilisken sind behäbige, aber dennoch gefährliche Tiere, denen man am besten mit einem Zweihandschwert oder einem Feuerzauber begegnet.

Vor den Riesenspinnen sollten Sie sich nicht allzu sehr fürchten: Ein paar Bolzen aus der Armbrust lassen diese lästigen Gliedertierchen rasch alt aussehen.

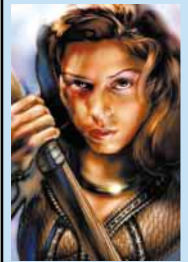
Wie auch in Rage of Mages sind die Ogres starke und mächtige Gegner. Mit ihren schweren Prügeln hauen sie einen schlecht gerüsteten Helden ungespitzt in den Boden.

Die Sirenen sind sehr listig: Mit ihren betörenden Gesängen lähmen sie ihre Gegner und erledigen sie dann in aller Ruhe. Hier hilft am besten ein Abwehrzauber.

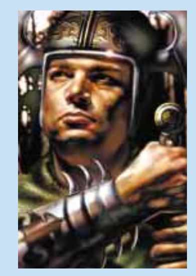
Der Kobold ist einer der harmloseren Gegner. Allerdings tauchen in den Wäldern hin und wieder ganze Horden von diesen tückischen Gesellen auf.

HELDINNEN UND HELDEN

Sie können zwischen acht Hauptfiguren auswählen. Sowohl Charakteristika als auch Aussehen können ganz nach Wunsch verändert werden.



Jaheira ist eine zuverlässige Halbelfin, die nicht nur hervorragend kämpft, sondern auch in magischen Künsten bewandert ist. Als Kind wurde sie nämlich von Druiden im Tethyr-Wald aufgezogen. Sie ist mit Khalid verheiratet, und sorgt sich sehr um ihren ebenfalls fürsorglichen Gatten.



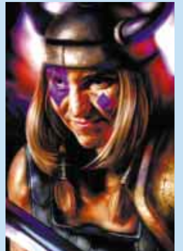
Als gesetzestreuer und guter Krieger hat sich Ajantis erwiesen. Er beabsichtigt, sich einem Schwertkämpferorden anzuschließen, um seine Technik zu verbessern. Dazu macht er sich auf die Reise, um die in Bedrängnis geratenen Menschen an der Schwertküste in ihrem Kampf gegen das Böse zu unterstützen.



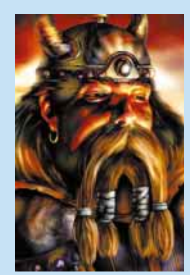
Als Sohn eines Kaufmanns wurde Khalid von seinen beiden älteren Brüdern im Geschäft ausgebootet und verschrieb sich daher der Kriegskunst. Er ist ein 100%iger Einzelgänger, was ihn jedoch nicht daran hindert, sich aufopferungsvoll um seine geliebte Jaheira zu kümmern.



Die Diebin Safana hat eine bewegte Vergangenheit: Bereits als Kind rannte sie von zuhause fort und schloß sich Piraten an. Als sie ihren Charme und Liebreiz dazu benutzte, um den Seeräuberkapitän zu umgarnen, brachte ihr dies eine Menge Ärger ein. Daher ging sie in Baldur's Gate an Land.



Neben ihrer Mutter war die kampfstarke Shar Teel die einzige Überlebende eines Überfalls eines Bundes namens Flammende Faust. Deren Anführer Angelo sorgte sich um die Kleine. Als sie 15 Jahre alt war, wurde sie von feindlichen Soldaten überfallen und kam dabei fast zu Tode. Seitdem ist sie eine haßerfüllte Einzelgängerin.



Yeslick ist zwar kein besonders fixer Junge, aber der Zwerg kann nicht nur mit dem Schwert umgehen, sondern ist auch bestens in der Magie bewandert. In der Stadt Sembia wurde er zum Schmied ausgebildet und gilt als zuverlässiger Kämpfer. Auch behält er in heiklen Situationen einen kühlen Kopf und stürzt sich nicht unüberlegt in die Schlacht.



Eldoth Kron stammt ursprünglich aus dem Königreich Ruathym, doch zog es ihn frühzeitig ins kulturell aufregendere Waterdeep. Dort lernte er die Kunst die Singens und Dichtens und machte sich als charismatischer Barde rasch einen Namen an der gesamten Schwertküste. Bald schon erwarb er sich einen Ruf als Schürzenjäger.



Dynaheir gehört zum Volk der Rasheman. Deren Häuptling Othlor hat die Hexe an die Schwertküste gesandt, um die Glaubhaftigkeit einer Prophezeiung zu überprüfen. Diese Reise dient gleichzeitig als eine Bewährungsprobe für die sturköpfige Zauberin. Ihr Arsenal an Zaubersprüchen ist größer als das der meisten anderen Magierinnen.

anklicken, den Sie als nächstes aufsuchen wollen. Zu Beginn sind nicht alle Locations auf der Übersichtskarte verzeichnet, sondern tauchen erst nach erfolgreicher Bewältigung verschiedener Quests dort auf. Das Spiel ist in insgesamt sieben große Kapitel unterteilt, die zusammen rund 120 Unterquests enthalten. Da der Spielverlauf nicht-linear gestaltet ist, kann die Lösung all der Aufgaben durchaus weit über hundert Stunden in Anspruch nehmen.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Diablo	90%
Might & Magic VI	88%
Baldur's Gate	87%
Fallout 2	80%
Rage of Mages	73%

Wäre da nicht *Diablo*, könnte *Baldur's Gate* mit *Might & Magic VI* um die Spitzenposition rangeln. Aber nach wie vor fehlt der letzte Kick, der Biowares Titel an die Spitze treten könnte. Vor allem die Grafik leidet darunter, daß sie bloß eine verhältnismäßig niedrige Auflösung anbieten kann. Gegen das eher gediegene *Fallout 2* kann sich das *Baldur's Gate* jedoch durchsetzen. Mit einer überragenden Story, einer gelungenen Atmosphäre und großartigen Einstellungsmöglichkeiten wirft es auch leicht das spannende *Rage of Mages* aus dem Rennen.

Adventure vs. Action

Sie haben jedoch nicht nur zahlreiche Kämpfe vor sich, sondern dürfen auch eine Reihe von zumeist recht einfachen Rätseln lösen. Einmal müssen Sie eine bestimmte Geheimkarte finden, ein anderes Mal ist es Ihre Aufgabe, zwei zukünftige Kampfgefährten zu treffen – Sie wissen jedoch nicht, wie sie aussehen. Hier sollten Sie sehr vorsichtig sein und nicht jedem Fremden vertrauen, der Ihnen über den Weg läuft. Begegnet Ihnen etwa auf dem Weg vom Friendly Arm Inn nach Berengosi ein Reisender, der Sie begleiten möchte, so seien Sie auf der Hut: Sonst könnte dieser Ausflug Ihr letzter sein. Tatsächlich ist das Spiel in dem Moment beendet, in dem Ihr Hauptcharakter das Zeitliche segnet. Daher sollten Sie dafür sorgen, rechtzeitig genügend Heiltränke einzusammeln, um sich bei erlittenen Verletzungen rasch zu regenerieren. Mit Fortgang der Handlung nimmt jedoch nicht nur Ihre Erfahrung zu, sondern Sie sammeln zudem Geld, Waffen und Zaubersprüche ein. Haben Sie den härtesten der drei Schwierigkeitsgrade gewählt, dann können Sie zwar mehr Objekte einsacken, doch auch Ihre Gegner sind zahlreicher und schwieriger zu bezwingen. Es kann sogar geschehen, daß Sie an einer Stelle nicht weiterkommen, weil Ihnen zum Beispiel ein besonders starker Magier überlegen ist. In solch einer Situation sollten Sie sich an anderer Stelle nach Zaubersprüchen umschauen, mit deren Hilfe Sie den zunächst unbesiegbar erscheinenden Feind bezwingen können. Tatsächlich ist die KI äußerst leistungsfähig. Bestimmte Tiere wie wilde Hunde greifen nur in Rudeln an, meiden einzeln jedoch die Nähe von schwerbewaffneten Helden.

Magic Kingdom

Die Steuerung der Party sowie deren einzelnen Mitglieder kann mit Hilfe einer Online-Hilfe ohne Proble-



Neben der Hauptkarte gibt es eine Umgebungskarte, welche die Orientierung in einer bestimmten Region erleichtert. Diese Karte ist jederzeit während des Spiels verfügbar.

TESTCENTER — Baldur's Gate

DIE GRAFIK

PERFORMANCE Auflösung: 640x480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/ 300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software [*1]	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

[*1] Verwendung von DirectDraw

Legende: Unspielbar, Spielbar, Flüssig, Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/ 300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software [*1]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

[*1] 800x600 wird nicht unterstützt

Legende: Unspielbar, Spielbar, Flüssig, Geht nicht

16 BIT FARBTIEFE

Diese Farbtiefe bietet sich eher für leistungsschwache Systeme an. Große Unterschiede zwischen den beiden Optionsmöglichkeiten gibt es aber ohnehin nicht.



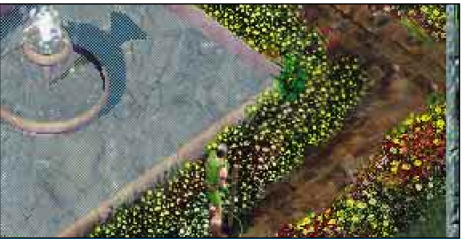
640x480 Bildpunkte, 16 Bit Farbtiefe, niedrige Detailstufe



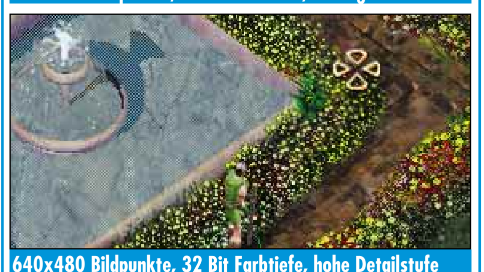
640x480 Bildpunkte, 16 Bit Farbtiefe, hohe Detailstufe

32 BIT FARBTIEFE

Die Unterschiede zwischen 16 Bit und 32 Bit Farbtiefe sind eher gering. Wenn man genau hinsieht, lassen sich aber sanftere Farbübergänge feststellen.



640x480 Bildpunkte, 32 Bit Farbtiefe, niedrige Detailstufe



640x480 Bildpunkte, 32 Bit Farbtiefe, hohe Detailstufe

TREIBER & BUGS

Baldur's Gate dürfte keinem Rechner ernsthafte Schwierigkeiten bereiten, da das Programm leider keine 3D-Grafikkarten unterstützt und lediglich Auswahlmöglichkeiten in Bezug auf die Farbtiefe anbietet. Unsere Performance-Angaben beziehen sich auf eine Darstellung in 32 Bit Farbtiefe und zeigen, daß *Baldur's Gate* bereits auf einem Pentium 200 spielbar ist. Allein die etwas längeren Ladezeiten geben ab und zu Anlaß zur Ungeduld. Bis Redaktionsschluß war es leider noch nicht klar, ob Interplay die Verkaufsversion bereits in diesem Punkt verbessern kann oder ob doch ein Patch nachgeliefert werden muß.

TUNING

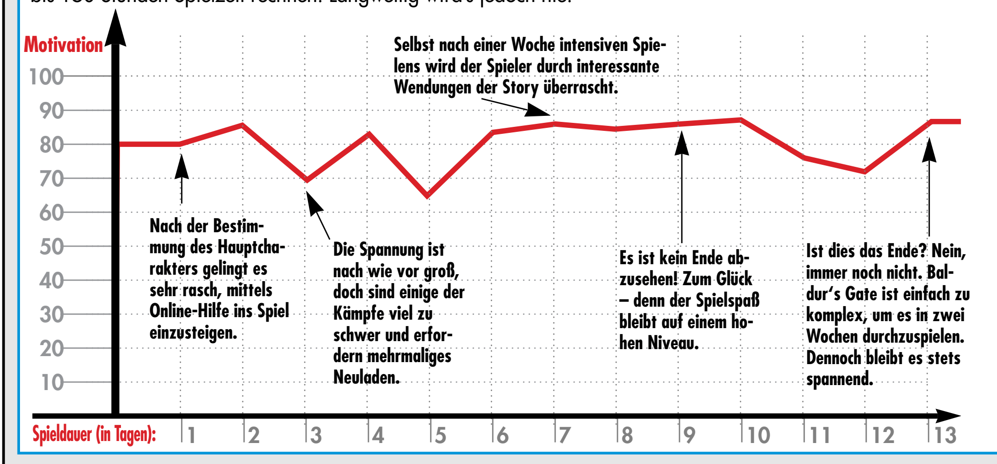
Um auch auf langsameren Rechner eine optimale Leitung zu erhalten, empfehlen sich natürlich die Standard-Tunings, die für jedes andere Spiel auch gelten: Festplatte auf Fehler überprüfen und anschließend eine Defragmentierung durchführen. Danach sollten Sie die Installation von 564 MB wählen, da hier im Spieleverzeichnis ein separater Cache-Ordner von 120 MB erstellt wird, der es dem Programm ermöglicht, sehr schnell auf Daten zurückzugreifen, die an einer anderen Stelle im Spiel gespeichert wurden. Die Vollinstallation von immerhin 2.512 MB erspart Ihnen lediglich das Wechseln der CDs, einen Geschwindigkeitsvorteil gewinnen Sie dadurch kaum.

AUSSTATTUNG

Anzahl der CDs: Fünf
Grafik: Gerenderte Echtzeit-Grafik mit isometrischer Perspektive. Auflösung: 640x480 Bildpunkte. Farbtiefe: 16 bis 32 Bit.
Sound: Keine separat abspielbaren Audio-Tracks.
Schwierigkeitsgrad: Die Wahl des Schwierigkeitsgrades entscheidet sowohl über die Menge an Erfahrungspunkten als auch über die Anzahl der Gegner.
Einstellungen im Charakter-Menü: Portrait, Geschlecht, Rasse, Charakter, Sozialverhalten, Kleidung, Stimme, Haarfarbe, Waffengattung, Generelle Stärken und Schwächen
Level: Sieben Hauptkapitel mit insgesamt ca. 120 Unterquests
Spielzeit: Mindestens 130 Stunden
Gegner: Mehr als 60 Monster und sonstige Kreaturen

DIE MOTIVATIONSKURVE

Bioware-Designer Ray Muzyka gibt an, bei einem Testdurchlauf rund 350 Stunden lang gespielt zu haben. Das mag übertrieben erscheinen, aber wegen des völlig nicht-linearen Ablaufs muß man schon mit mindestens 120 bis 150 Stunden Spielzeit rechnen. Langweilig wird's jedoch nie.



PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen.



Sehr spannende Story und gelungene Atmosphäre sowie brillante Effekte

Hunderte NPCs und über 60 verschiedene originelle Gegner erwarten Sie



Eine aus insgesamt rund 10.000 Bildschirmen bestehende Welt

Enorm umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten für den Hauptcharakter



Maximalauflösung von 640x480 Pixeln und keine Zoomstufen

STATEMENT

Schon nach der ersten Sitzung hatte ich Mühe, mich von *Baldur's Gate* loszureißen. Die fesselnde Handlung, eine gigantische Welt sowie ein Füllhorn an Überraschungen hielten mich mit magischer Gewalt vor dem Monitor fest. Bereits die Wahl der Eigenschaften des Hauptcharakters machte einen Riesenspaß – und dies in einem übersichtlichen Menü, das sogar Einsteiger nicht abschrecken wird. Die Atmosphäre eines mittelalterlich anmutenden Reiches ist gerade wegen des originellen Designs und der stimmungsvollen Musik rundum gelungen. Hingegen enttäuschte mich die Grafik, vermißte ich doch höhere Auflösungen und verschiedene Zoomstufen. Schade auch, daß die Dialoge nicht durchgängig vertont sind, sondern im Text-Modus abgespult werden. Abzüge gibt es ebenfalls für das etwas lästige Management der Inventare. Wenn allerdings nur der Suchtfaktor beurteilt würde, bekäme Biowares großartiges Rollenspiel in dieser Kategorie gewiß eine 9x%-Wertung.

me rasch erlernt werden. Umgruppierungen Ihrer Einheiten können jederzeit vorgenommen werden. Weniger einfach ist es, Gegenstände zwischen den Charakteren auszutauschen. Dazu muß eine Figur ein nicht benötigtes Objekt auf dem Boden ablegen, damit eine andere Figur den jeweiligen Gegenstand in ihr Inventar aufnehmen kann. In einem besonderen Menü können Sie jeden Ihrer Helden mit den gewünschten Gegenständen versehen.



Jederzeit muß man mit unerwarteten Angriffen, z. B. von Skelettmonstern, rechnen.



Gegen diese wilden Hunde hilft kein Fußtritt, sondern nur ein gezielter Schwerthieb.

Hier klicken Sie zum Beispiel auf einen Helm in Ihrem Inventar und ziehen diesen in ein Ablagefensterchen oberhalb des Kopfes Ihrer Spielfigur. Nach dieser Prozedur verfügt Ihr Held über einen Kopfschutz, den Sie jederzeit durch bessere Helme austauschen können.
Eine geeignete Rüstung werden Sie allerdings nicht nur im Einspieler-Modus benötigen. Bis zu sechs Teilnehmer haben die Möglichkeit, über LAN oder Internet gegeneinander zu spielen. Stirbt bei einem solchen Match der Hauptcharakter, muß man nicht allzu lange warten, denn das Laden eines Spielstandes dauert etwa bei einem P 200 mit 32 MB Arbeitsspeicher höchstens eine halbe Minute. Nur wenige Sekunden wird der Spieler warten müssen, der *Baldur's Gate* vollständig auf seiner Festplatte installiert hat, was allerdings rund 2,5 Gigabyte Speicherplatz belegt. Ein Vollinstallation hat zudem den Vorteil, daß man beim Übergang in eine andere Region nicht zwischen den insgesamt fünf CDs wechseln muß.

Kirschblüten

Nach über dreijähriger Entwicklungszeit steht fest: Grafisch haut einen *Baldur's Gate* nicht vom Hocker. Trotz einer hübsch gestalteten mittelalterlichen Kulisse mit finstren Wäldern, weitläufigen Burgen und schroffen Bergmassiven wirkt die Landschaft bewegungsarm. Gerade im Vergleich mit dem spielerisch weniger überzeugenden *Rage of Mages* fällt auf, daß sich in den Forgotten Realms weder Bäume im Wind biegen noch Wasseroberflächen kräuseln. Auch eine Maximalauflösung von 640x480 Bildpunkten ist inzwischen zu wenig, um anspruchsvollere Fans von RPGs zufriedenzustellen. Wem jedoch eine technisch minder aufwendige Grafik nichts ausmacht, der kann im Bioware-Titel abwechslungsreiche Landschaften aus isometrischer Perspektive betrachten. Mit einer deutlich größeren Farbenpracht als in *Diablo* sind von den Entwicklern wirklichkeitsnahe Felsmassive, Wälder und Auen gestaltet worden. Gerade bei Tag sehen die Laubbäume besonders prächtig aus, wenn sie in voller Blüte stehen. Leider gibt es keine Zoom-Funktion, so daß Ihre Helden immer nur aus einiger Entfernung durch die Gegend gelenkt werden können. Genauso wenig



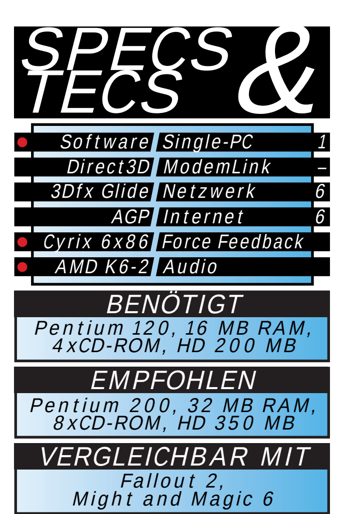
Wirtshäuser bieten die Möglichkeit, ein Zimmer für die Nacht zu mieten. Auch nützliche Gegenstände und bessere Waffen können hier eingekauft werden.



Gespräche finden überwiegend im Textfenster am unteren Bildrand statt. Allerdings unterhalten sich die Mitglieder einer Party gelegentlich spontan miteinander.

können die phantasievoll designten Monster aus der Nähe betrachtet werden. Ging es Ihnen auf die Nerven, daß sich in *Diablo* der gleiche Audiotrack ständig wiederholte? *Baldur's Gate* sorgt musikalisch für deutlich mehr Abwechslung, wobei die einzelnen Stücke besser an das Spielgeschehen angepaßt sind. Es überwiegt Gitarrenmusik, bei der man sich gut vorstellen kann, daß sie auch in unserer Dimension bereits im Jahre 1362 gespielt worden sein könnte. Zudem gibt es einige großartig komponierte Orchesterstücke, die sich aber dezent im Hintergrund halten.

Peter Kusenberg ■



SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
	Direct3D	ModemLink	–
	3Dfx Glide	Netzwerk	6
	AGP	Internet	6
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 200 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 350 MB

VERGLEICHBAR MIT
Fallout 2, Might and Magic 6

RANKING

Rollenspiel

Grafik	70%
Sound	84%
Steuerung	81%
Multiplayer	86%
Spielspaß	**87%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bioware/Interplay
Preis	ca. DM 80,-



Asghan
Hackmeister

Tomb Raider-Spieler mögen sich beschweren, daß Lara zu selten Gebrauch von ihren Waffen macht. Asghan, der Held des gleichnamige Action-Adventures, ist diesbezüglich weniger zurückhaltend. Können aber die Hack'n'Slay-Orgien des Drachentöters ähnlich begeistern wie Frau Crofts waghalsige Turnübungen?



Zwar wirken die Texturen für die Meeresoberfläche unrealistischer als bei der Augsburger Puppenkiste, aber Effekte wie Feuer und Rauch können durchaus überzeugen.

Morghan der Tückische heißt der Bösewicht, der das friedliche Brightmoon mit seinen blutgierigen Drachen heimsucht. Dummerweise kommt ihm dabei Asghan der Drachenschlächter in die Quere. Dieser büßte durch eine Intrige seinen rechtmäßigen Platz als Thronfolger von Brightmoon ein und sucht jetzt auf der Kyrk-Insel nach dem Hort des Bösen. Kaum angekommen, wird Asghan bereits von einem schwerbewaffneten Dämon angegriffen. Insgesamt trachten über 40 verschiedene Arten von Gegnern dem Helden nach dem Leben. Doch auch hilfreiche Figuren wie die elfenhafte Fiona tauchen auf. Sie gibt Asghan Ratschläge für seine Weiterreise.

Auf der gefahrvollen Wanderschaft durch die insgesamt etwa 20 Regionen der Insel kann er sich auf wirkungsvolle Waffen verlassen. Gleich zu Beginn stehen ihm ein solides Schwert sowie eine Armbrust zur Verfügung. Im Spielverlauf findet er weitere Waffen, von denen einige magischen Charakter haben. Besonders effektiv sind zum Beispiel die explosiven Zauberpfeile, die Sie in den späteren Levels finden. Zusätzlich müssen Sie sich mit einigen langweiligen Rätseln beschäftigen. Einmal besteht Ihre Aufgabe darin, einen Zaubertrank aus den richtigen Zutaten wie z. B. Ratten und Drachenhörnern zusammenzumixen. Ein anderes Mal müssen Sie drei Totenköpfe in der richtigen Reihenfolge solange anklicken, bis sie eine scheußliche Melodie krächzen. Sind die wenigen Rätsel mit etwas Geduld leicht zu lösen, so erscheinen viele Gegner unüberwindlich. Erschwerend kommt hinzu, daß die Steuerung hakelig ist und die Kamera häufig wild hin und her schwankt, wenn es auf präzise Schwerthiebe oder Hüpfaktionen à la Lara Croft ankommt. Allerdings ist die Spielfigur enorm gelenkig: Sie kann nicht nur klettern und laufen, sondern zudem Salti schlagen und zehn unterschiedliche Bewegungen während der Kämpfe ausführen. Grafisch hat *Asghan* noch weniger zu bieten als *O.D.T.* Die Felswände in der Hexenhöhle oder die Eisberge im Zyklopen-Level wirken lieblos texturiert. Auch enthält die Engine einige fette Grafikfehler: So bleibt Asghan gelegentlich mit seinem Arm in der Wand stecken. Weitaus unangenehmer macht sich die Einfallslosigkeit bei den Wasseroberflächen bemerkbar. Wenigstens sind die Licht-Effekte schön anzusehen. Den Soundtrack hingegen haben die Entwickler wohl als Restposten erstanden. Oder passen etwa esoterische Panflötenmelodien zu einer bösartig kichernden Hexe im schaurigen Verlies?

Peter Kusenberg ■



Die lustige Fee namens Fiona singt Asghan ein Liedchen. Seine Begeisterung darüber hält sich in Grenzen.

STATEMENT

Das Genre hat bislang drei überragende Titel hervorgebracht – und jede Menge Durchschnittsware. Auch *Asghan* kann nicht mit *Tomb Raider 1* bis *3* konkurrieren. Zwar sind die einzelnen Figuren hübsch gestaltet und die Story wirkt stimmig, aber das Handling ist gewöhnungsbedürftig und der Grafik hätte eine Generalüberholung gut getan. Herausfordernd waren die Kämpfe, die wegen des hohen Schwierigkeitsgrades jedoch zumeist in Metzeleien ausarteten. Der grimme Asghan wird mir das Warten auf *Drakans Rynn* kaum versüßen.



Aus der Ich-Perspektive können Sie mit Ihrer Armbrust Pfeile abschießen.

SPECS & TECS

	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	–
●	3Dfx Glide	Netzwerk	–
	AGP	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 20 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 120 MB

VERGLEICHBAR MIT
Deathtrap Dungeon, O.D.T.

RANKING

Action-Adventure

Grafik	63%
Sound	54%
Steuerung	56%
Multiplayer	– %
Spielspaß	59%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. DM 80,-



Apache Havoc

Wetterschwankung

Empires Helikopter-Simulation wurde in den letzten Monaten mit vielen Vorschußlorbeeren bedacht. Von den hochgelobten dreidimensionalen Wäldern blieb allerdings ebensowenig übrig wie von den Performance-Problemen. Auch spannende Missionen braucht man nicht zu suchen, denn die hatte Empire ja ohnehin nicht geplant.



Die Texturen der Gebäude erscheinen erst, wenn der Helikopter nur noch wenige Meter entfernt ist. In den Städten sind bewegliche Gegner kaum zu treffen.

Eine Hardcore-Simulation benötigt einen ausgefeilten Trainings-Modus, um dem Käufer eine Chance auf Erfolg zu geben. Daß diese Weisheit auch für die Helikopter-Simulation *Apache Havoc* gilt, dürfte dem Spieler schnell bewußt werden – in diesem Programm fehlt nämlich jedes Training. Wer in den drei Krisengebieten Kuba, „Goldenes Dreieck" (Thailand, Laos, Kambodscha) und Georgien einen der beiden Hubschraubertypen AH-64D Longbow Apache und Mil-28B Havoc fliegen will, sollte daher etliche Tage für Übungsflüge einplanen. Wagt man sich schließlich an die dynamischen Kampagnen, steht das nächste Aha-Erlebnis bevor: Missionen im klassischen Sinn gibt es nicht. An der Stelle der klaren Aufträge, die üblicherweise Zweck, Zeit und Ziel nennen, stehen „Einsatztypen" wie Patrouille oder Aufklärung. In diesen dynamisch berechneten Missionen geht es meist darum, von A nach B und wieder zurück zu fliegen, auf eigenen Wunsch darf (!) man auch gegnerische Einheiten vernichten. Konkrete Anweisungen gibt es nur, wenn man sich selbst eine Mission zusammenstellt. Dies ist auch der einzige Weg, um etwas Spannung und Sinn in die Einsätze zu bekommen. Die Qualität einer klassischen Mission wird dabei natürlich nur durch Zufall erreicht. Das Kampagnen-System hält, was das Adjektiv „dynamisch" verspricht. Jede Tätigkeit sämtlicher Einheiten aller Armeen wird in Echtzeit berechnet, der Hubschrauber des Spielers ist folgerichtig nur ein unwichtiges Rädchen in der Kriegsmaschinerie. Was die Kollegen gerade tun, wo sie einen Vorstoß planen und welche Erfolge sie dabei haben, bleibt dem Spieler allerdings verborgen. Er darf nur hoffen, daß seine eigenen Erfolge den Kameraden das Vorankommen erleichtern. Die einzige Kontrolle ist eine Zahl, die das Machtverhältnis der beiden Kriegsparteien wiedergibt.

Auf der frühsommerlichen Computermesse E3 konnte *Apache Havoc* noch mit dichten Wäldern beeindrucken, aus Performance-Gründen mußten diese aber glatten, grüngestrichenen Flächen weichen. Im Austausch berechnet die Software nun die Bewegung der Sonne und der Wetterfronten, sogar die Fahrer der feindlichen Kampfpanzer sind animiert. Von alledem bekommt der Spieler natürlich kaum etwas mit. Immerhin kann man sich neben den eckigen Waldblöcken verstecken, auch die außergewöhnlich dicht bebauten Städte bieten Deckung. Auf diese Weise kann man die taktische Seite des Helikopterfliegens auskosten und sich langsam an einen Gegner herantasten. Der Pilot eines realen Hubschraubers würde sich in solchen Situationen die Zusammenarbeit mit den Wingmen wünschen, da aber Empire die Nachbildung des Funkgeräts vergessen hat, bleibt man in der Simulation auf sich alleine gestellt. So gesehen müßte man dankbar sein, daß der Pilot in *Apache Havoc* unsterblich ist. Dem Spielspaß schadet dies aber mindestens ebenso sehr wie das Fehlen der klassischen Kampfeinsätze.

Harald Wagner ■



Die Wälder werden durch riesige, abgerundete Polygonblöcke symbolisiert.



Für die Bewegung der Wetterfronten ist ein eigener Programmteil zuständig.



Auf den kontrastarmen Flächen sind Bodentruppen aus großer Entfernung zu erkennen.

STATEMENT

Eine Grafik, die einerseits hochdetailliert und andererseits altertümlich schlicht ist, eine dynamisches Schlachtfeld, das zwar viele hundert Einheiten simuliert, aber keinen spannenden Kampfeinsatz erzeugen kann, und ein Pilot, der gleichzeitig befördert wird und zum x-ten Mal stirbt: Die Mischung *Apache Havoc* macht einen recht unausgegorenen Eindruck, aufgrund der fehlenden Konkurrenz dürfen sich Helikopter-Piloten dennoch über das Erscheinen des Programms freuen. Echte Simulations-Fanatiker werden ohnehin lieber die schwer beherrschbaren Flugmodelle der beiden Helikopter auskosten, als spannenden Missionen nachzuweinen.



SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	2
	3Dfx Glide	Netzwerk	8
	AGP	Internet	8
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	●
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 360 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 333, 128 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 360 MB

VERGLEICHBAR MIT
Longbow 2, Team Apache

RANKING

Flugsimulation

Grafik	73%
Sound	74%
Steuerung	68%
Multiplayer	65%
Spielspaß	65%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Empire
Preis	ca. DM 90,-



WWII Fighters

Swinging Luftkrieg

Auch dieses Jahr erreichte uns die weihnachtliche Riege der Flugsimulationen erst mit der für das Genre typischen Verspätung. Leider bedeutet eine verlängerte Entwicklungszeit im besten Fall nur technische Perfektion, nicht aber spielerische Vielfalt. Selbst die Puristen von Jane's blieben unter ihrem Niveau.

Ein Museumsrundgang ist die Grundidee von Jane's Flugsimulation *WWII Fighters*. Begleitet von den Rhythmen Glenn Millers, durchstreift der Spieler die virtuellen Räumlichkeiten und kann sich mit Ton-, Bild- und Filmmaterial den Krieg in den Ardennen erklären lassen. Was kein reales Luftfahrtmuseum zuläßt, ist in diesem Spiel erwünscht: Die sieben ausgestellten Jagdmaschinen der Amerikaner und der Deutschen dürfen zu einem Probeflug verwendet werden. Erfreulicherweise stellt das Museum auch einige wehrhafte Ziele zur Verfügung, die nach Herzenslust vom Himmel geholt werden können. Dabei würde sich schon alleine die gute Aussicht lohnen, denn Jane's hat der Flugsimulation eine sehenswerte Grafik spendiert. Zwar sind die größeren Städte wie Aachen und Köln nur spärlich mit Häusern bebaut, die zahlreichen idyllischen Dörfer der bewaldeten und mit Rehen bevölkerten Ardennen bekommt man aber ohnehin öfter zu Gesicht. Eines der Highlights der Grafik sind die dreidimensionalen, teilweise transparenten Wolken, die sich im Dogfight als Sichtschutz verwenden lassen. Leider wird der taktische Einsatz dieses Features in den wenigen Trainings-Missionen nicht näher erläutert. Auch die Eigenschaften des nicht ganz überzeugenden Flugmodells in Extremsituationen muß sich der Spieler selbst erschließen. Das bis ins Detail ausgearbeitete Schadensmodell stellt sich bald als grafisches Gimmick heraus. Ob nun ein Gestänge zerstört ist, eine Tragfläche fehlt oder der Treibstoff brennt, in jedem Fall ist das Flugzeug nicht mehr einsatzbereit. Lediglich die Darstellungen der einzelnen Schadenstypen unterscheiden sich voneinander.

Wer seit Jahren zu den führenden Herstellern militärischer Flugsimulationen gehört, sollte eigentlich wissen, wofür ein eingefleischter Kampfpilot morgens aufsteht: Abschüsse und Bombardements. Die Ehrgeizigeren wünschen sich vielleicht auch noch die eine oder andere Medaille und die ganz Strebsamen wollen auf eigene Faust einen Krieg entscheiden. Jane's jüngste Flugsimulation kann von alldem nur wenig bieten. Die beiden Kampagnen bestehen lediglich aus rund 100 aneinandergereihten Missionen, die mitsamt den Flugpfaden der Wingmen komplett im Voraus berechnet wurden. Falls das Flugzeug beschädigt wurde, kann es via Tastendruck innerhalb von Sekundenbruchteilen repariert werden. Selbst eine tödliche Verwundung des Spielers beendet nur die Mission, verhindert aber nicht den Fortgang der Kampagne. Auf diese Weise kann es einfach nicht gelingen, sich mit seinem Alter ego zu identifizieren. Die kurzen Videosequenzen zu Beginn einer jeden Mission reichen daher bei weitem nicht aus, um den Käufer an *WWII Fighters* zu fesseln. Versetzungen und Beförderungen sind obendrein ebensowenig möglich wie die eigene Zusammenstellung des Geschwaders und nicht einmal ein Killboard gibt es zu bestaunen.

Harald Wagner ■



Die Städte erfreuen durch ihre abwechslungsreiche Architektur. In den Straßen verstecken sich in einigen Missionen die Panzer des Gegners.



Jede einzelne Waffe und sogar die Patronenhülsen wurden nachgebildet.



Anhand der Rauchfahnen sind angeschossene Flugzeuge leicht auffindbar.



Ein Kollege war's: Die Wingmen nehmen oft das Flugzeug des Spielers aufs Korn.

STATEMENT

Ein Museumsrundgang als „Hintergrundgeschichte" für den Einsatz der altertümlichen Fluggeräte ist zwar ein origineller Ansatz, aber keine Entschuldigung für fehlende Features. Vor allem der Verzicht auf einen Piloten-Charakter, mit dem man sich freuen oder fürchten kann, beeinträchtigt den spielerischen Ansatz. Auch als Simulation kann *WWII Fighters* nur bedingt überzeugen, da die ausgesprochen schöne Grafik kein Gefühl für die Dreidimensionalität des Luftraumes vermitteln kann. Immerhin ist WWII Fighters eine gute Musikquelle, aber erst in einer Wühltisch-Version seinen Preis wert. Für Glenn Miller-CDs zahlt man nämlich nicht mehr als DM 30,-.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	–
●	3Dfx Glide	Netzwerk	8
	AGP	Internet	8
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	●
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB, 8xCD-ROM, HD 148 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/300, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 256 MB

VERGLEICHBAR MIT
Combat Flight Simulator

RANKING

Flugsimulation

Grafik	74%
Sound	73%
Steuerung	76%
Multiplayer	71%
Spielspaß	66%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Jane's/EA
Preis	ca. DM 90,-



Global Domination

Länderspiel

James Bond 007: Sag niemals nie, Jahrgang 1983: Sean Connery und Klaus Maria „Largo" Brandauer zocken im Casino auf einer transparenten Holografie-Weltkarte eine Art „Risiko in Echtzeit". Inspiriert von dieser Szene, hat Psygnosis ein PC-Strategiespiel entwickelt – ganz schön komplex, ganz schön bunt und ganz schön verwirrend.

Entwarnung vorneweg: Anders als den Protagonisten im Film werden Ihnen bei Treffern keine „Stromstöße" versetzt, was sich zum Beispiel via Force Feedback-Joystick simulieren ließe. Als Spielfeld dient ein rotierbarer Globus, der aus bis zu 56 Territorien besteht. Jede Region ist entweder neutral oder in der Staatsfarbe des aktuellen „Besitzers" eingefärbt und verfügt über Angriffs- und Verteidigungsanlagen sowie eventuell See- und Flughäfen. Mit den Tasten A und D schaltet man die einzelnen Offensiv- und Defensiv-Waffensysteme durch, mit der linken und rechten Maustaste schicken Sie Flugzeuge, U-Boote und Kreuzer los und feuern zum Beispiel mit Atomraketen auf Stellungen im Feindesland – und zwar in schweißtreibender Echtzeit. Durch Betätigen der Leertaste lassen sich gezielt Häfen oder Hauptquartiere anvisieren und außer Gefecht setzen. Munition und Raketen werden permanent in den Fabriken jedes Landes hergestellt und entweder für Attacken oder zum Abfangen eintrudelnder Geschosse eingesetzt. Wenn Sie ein Land lange genug bombardieren, geht es inklusive aller Anlagen in Ihren Besitz über. Die Missionsziele können sich während eines Einsatzes ändern. Beispiel: Zuerst Angriffe auf Australien abwehren, anschließend ein U-Boot verfolgen und versenken, drittens den indischen Hafen zerstören. Allerdings hat man kaum eine Chance, die schriftlichen Anweisungen im Eifer des Gefechts mitzuverfolgen, so daß man das Spiel unterbrechen und das aktuelle Briefing im Hauptmenü nachlesen muß; die Sprachausgabe beschränkt sich auf Meldungen à la „Frankreich wird angegriffen". Das an sich recht schlichte Programm nötigt dem Spieler stundenlanges, frustrierendes Herumprobieren ab, weil Icons und Spielprinzip alles andere als selbsterklärend sind – ein Tutorial oder zumindest eine gedruckte Schritt-für-Schritt-Anleitung hätten hier Abhilfe geschaffen.



Der Editor produziert neue Szenarien mit wählbaren Rahmenbedingungen.



Der Taktikbildschirm ermöglicht das Anvisieren einzelner Ziele (Fabriken, Häfen).



Rund & bunt: In allen Missionen dient der rotierbare Globus als Spielfeld.

Szenario-Editor serienmäßig

Im Verlauf der 20-teiligen Kampagne wollen Ihnen Videosequenzen vermitteln, daß Sie im Jahr 2015 als Rekrut einer freiberuflichen Söldnerorganisation ein bißchen Weltkrieg spielen dürfen; mit immer durchschlagskräftigeren Waffen, zunehmend zeitkritischeren Aufgabenstellungen und Beförderungen hält man Sie bei Laune. Weil eine rotierende Weltkugel alleine recht unspektakulär wäre, helfen 3D-Grafikkarten bei Explosionen und anderen pyrotechnischen Effekten nach. Und das führt vor allem bei diffizileren Szenarien oder innerhalb von Netzwerkgefechten mit bis zu 16 Mitstreitern dazu, daß das Spielfeld wegen Dutzender herumschwirrender Raketen nicht mehr zu erkennen ist und der Überblick vollends verloren geht. Zum Üben empfehlen sich selbstgemachte Szenarios aus dem Editor, mit dem sich Technologiestufe, Spielziel, Zeitlimits sowie die Anzahl der Computergegner und der beteiligten Länder vorgeben lassen.

Petra Maueröder ■



Anhand der Farbe können Sie den „Besitzer" eines Landes identifizieren. Analog dazu erkennt man an den Rauchschwaden der Raketen den Absender.

STATEMENT

Welche Sorte Drogen muß man eigentlich konsumieren, um diesem Programm sowas wie Spielspaß abzugewinnen? Wer's erstmal kapiert hat und souverän Mittelstreckenraketen durch die Gegend schickt, kann sich eines Bauklötze staunenden Publikums sicher sein, das sich ob der hübschen Effekte nicht zu fragen traut, was hier eigentlich gespielt wird. Ließe sich das Spieltempo ein paar Gänge zurückschalten, dürfte man innerhalb der sehr schwierigen Missionen abspeichern und hätte man dem Spieler etwas mehr Übersicht zugebilligt, dann wäre aus einer witzigen Idee ein richtig schickes Strategiespiel mit immenser Komplexität entstanden.

SPECS & TECS

	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	2
●	3Dfx Glide	Netzwerk	16
	AGP	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 1 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 1 MB

VERGLEICHBAR MIT
–

RANKING

Strategie

Grafik	60%
Sound	45%
Steuerung	55%
Multiplayer	50%
Spielspaß	51%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 80,-

Rival Realms



Die Grafik ist detailreich und knallbunt, leider aber etwas unübersichtlich.

Rival Realms ist ein Echtzeit-Strategiespiel im Fantasy-Stil. In drei Kampagnen, die jeweils 12 Levels umfassen, führen Sie zunächst das Volk der Menschen an. Später wechselt das Geschehen zu der Gemeinschaft der Elfen; abschließend übernehmen Sie das Kommando über die Horden der Orks. Als Oberhaupt Ihres jeweiligen Volkes ziehen Sie gegen die Mächte des Chaos zu Felde, rekrutieren Truppen und bauen Gebäude, in denen Sie Streitkräfte ausbilden oder Zaubersprüche erforschen können. In jedem Kampf gewinnen Ihre Truppen an Erfahrung und erlangen somit bessere Fähigkeiten. Die besten Mitstreiter lassen sich in Gruppen zusammenfassen und nach einer bestandenen Mission ins nächste Abenteuer übernehmen. Für die Konstruktion von Kasernen oder kleinen Siedlungen ist ein einfach gehaltenes Ressourcen-Management erforderlich, bei dem Gold und Holz in ausreichenden Mengen abgebaut werden muß. Die Grafik des Spiels ist in einer Auflösung von 800x600 hübsch anzusehen – die verschiedenen Zaubersprüche erzeugen immer wieder reizvolle Farb-Effekte, die Figuren sind gut animiert. Auch die zahlreichen Details in der Landschaft, wie beispielsweise die sich im Wind wiegenden Bäume und Sträucher, tragen zum guten optischen Eindruck bei. *Rival Realms* ist ein handwerklich solide gemachtes Spiel mit liebenswerten Figuren, guter Grafik und ausreichend hoher Spieltiefe, das Fans des Genres länger als nur ein paar Stunden zu fesseln vermag. Schade nur, daß die Sprachausgabe recht einfallslos und monoton ausgefallen ist. **(as)** ■

RANKING

Spielspaß 74%

INFO

LinkArts, Echtzeit-Strategie, Preis ca. DM 80,-

Lords Of Magic SE



Die Kampfsequenzen können im Spiel auch übersprungen werden.

Alle diejenigen, die sich den Rollenspiel-Strategieknüller *Lords Of Magic* noch nicht zugelegt haben, sollten sich die Anschaffung spätestens jetzt überlegen. Mit der *Special Edition* wertet Sierra das ohnehin schon komplexe und umfangreiche Spiel nochmals auf. Die wichtigste Neuerung besteht aus dem integrierten *Legends Of Urak Quest Pack*, der für Besitzer des Originals auch separat erhältlich sein wird. Hierbei handelt es sich um eine Sammlung von 4 Mini-Adventures, in denen man als Held durch die Länder zieht, um beispielsweise den heiligen Gral zu finden oder gegen teuflische Tyrannen anzutreten. Die Quests sind zwar deutlich kürzer ausgefallen als die Grundkampagne, eignen sich aufgrund reizvoller Storylines aber hervorragend dazu, sich als Anfänger mit dem komplexen Gameplay und der großen Spielwelt vertraut zu machen. Originellerweise basieren die Quests auf den alten Sagen um König Arthur oder dem mittelalterlichen Helden-Epos *Beowulf*. Auch in der Hauptkampagne, dem eigentlichen Kern des Spiels, hat sich etwas getan: Jede der acht Glaubensrichtungen bekommt jeweils eine neue magische Kreatur und ein neues Gebäude, was zum Ausprobieren anderer Vorgehensweisen geradezu einlädt. Außerdem wandern nun auch 16 verschiedene Tiere und Fabelwesen frei durch die Landschaft. Denjenigen, denen dies noch nicht reicht, spendiert Sierra außerdem noch einen komfortablen Karten-Editor, mit dessen Hilfe sich schnell und einfach eigene Karten für Mehrspieler-Duelle entwerfen lassen. **(as)** ■

RANKING

Spielspaß 78%

INFO

Sierra, Strategie, Preis ca. DM 80,-

Rogue Squadron

Steuervergehen

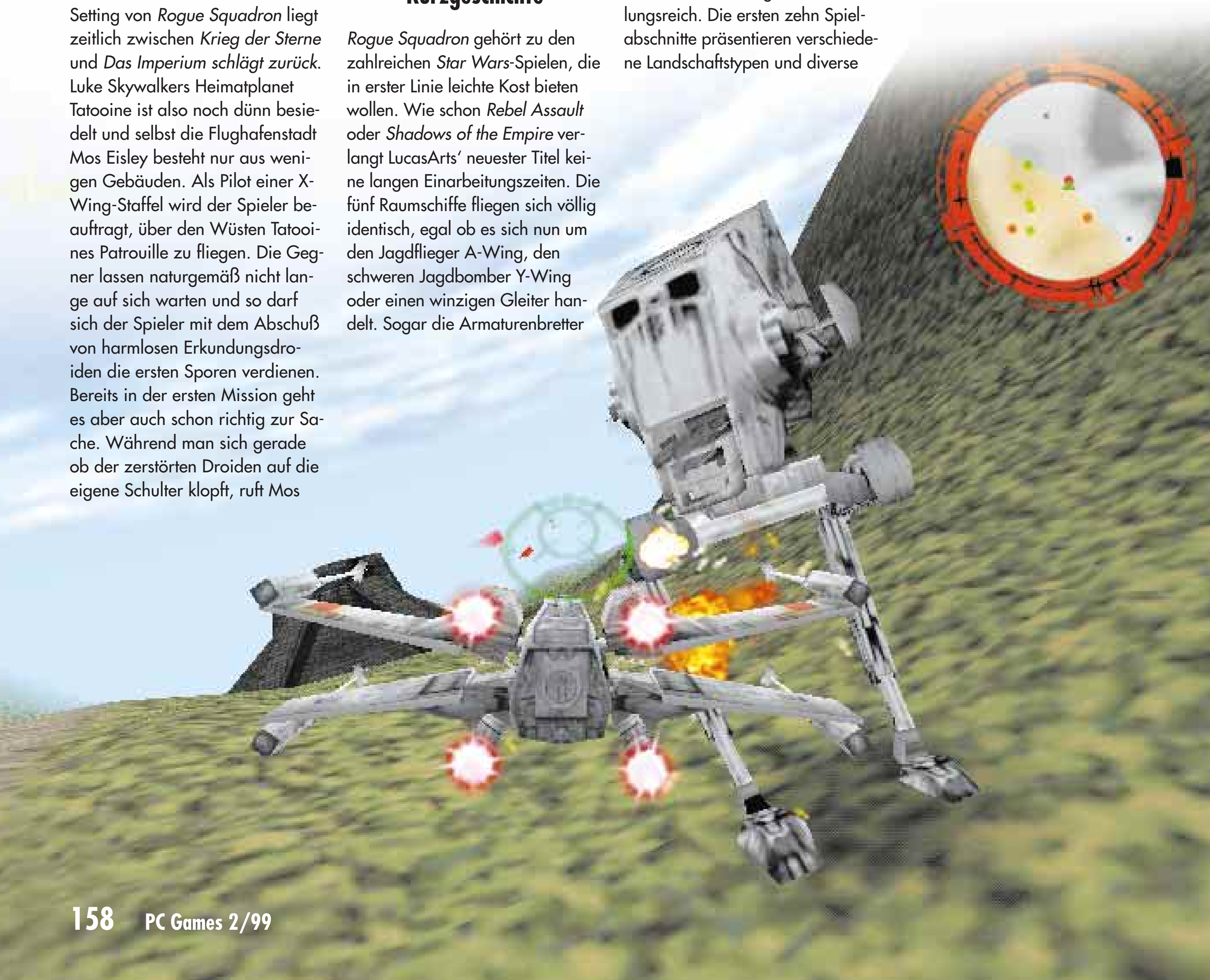
Rebel Assault verbreitete die CD-ROM-Laufwerke, TIE Fighter revolutionierte die Weltraumsimulationen und die spielerische Vielfalt von X-Wing ist noch heute unerreicht. Mit Rogue Squadron kann LucasArts die glorreiche Tradition seiner Star Wars-Software leider nicht fortsetzen. Wie bereits in Star Wars: Rebellion fehlt die Genialität der frühen Jahre.

Das Imperium kann es einfach nicht lassen: Überfälle auf Siedlungen der Rebellen sind an der Tagesordnung und sogar zivile Einrichtungen sind vor den TIE-Bombern und AT-ATs nicht sicher. Zum Glück sind die rebellischen Helden Luke Skywalker und Wedge Antilles zur Stelle, die die Streitkräfte des Imperators in ihre Schranken verweisen. Das Setting von *Rogue Squadron* liegt zeitlich zwischen *Krieg der Sterne* und *Das Imperium schlägt zurück*. Luke Skywalkers Heimatplanet Tatooine ist also noch dünn besiedelt und selbst die Flughafenstadt Mos Eisley besteht nur aus wenigen Gebäuden. Als Pilot einer X-Wing-Staffel wird der Spieler beauftragt, über den Wüsten Tatooines Patrouille zu fliegen. Die Gegner lassen naturgemäß nicht lange auf sich warten und so darf sich der Spieler mit dem Abschuß von harmlosen Erkundungsdroiden die ersten Sporen verdienen. Bereits in der ersten Mission geht es aber auch schon richtig zur Sache. Während man sich gerade ob der zerstörten Droiden auf die eigene Schulter klopft, ruft Mos Eisley um Hilfe. Die schutzlose Stadt wird von TIE-Fightern angegriffen und benötigt dringend die Hilfe des weit entfernten Spielers. Also fliegt man mit Höchstgeschwindigkeit zurück in die Stadt und bekämpft die schwach bewaffneten, aber extrem wendigen Einheiten des Imperiums.

Kurzgeschichte

Rogue Squadron gehört zu den zahlreichen *Star Wars*-Spielen, die in erster Linie leichte Kost bieten wollen. Wie schon *Rebel Assault* oder *Shadows of the Empire* verlangt LucasArts' neuester Titel keine langen Einarbeitungszeiten. Die fünf Raumschiffe fliegen sich völlig identisch, egal ob es sich nun um den Jagdflieger A-Wing, den schweren Jagdbomber Y-Wing oder einen winzigen Gleiter handelt. Sogar die Armaturenbretter sind einheitlich mit Radar und Schildanzeige ausgestattet. Welches Raumschiff man steuert, darf nur in den ersten Missionen selbst gewählt werden. Bereits im vierten Einsatz steht nur noch der Gleiter zur Verfügung, der sich aber – welch ein Zufall – als die beste Wahl herausstellt. Denn auf Corellia, dem tristen Planeten von Han Solo, bedroht ein Walker die Einrichtungen der Rebellen. Nur durch das Umwickeln der Beine der Kampfkolosse mit dem Harpunenseil der Gleiter ist ein Sieg überhaupt möglich.

Mit gerade einmal 20 Missionen ist *Rogue Squadron* ein wenig kurz geraten. Die Einsätze sind zwar sehr actionhaltig, aber viel zu kurz und vor allem wenig abwechslungsreich. Die ersten zehn Spielabschnitte präsentieren verschiedene Landschaftstypen und diverse Raumgleiter, spielerisch wird aber immer das Gleiche geboten. Zunächst wird man zusammen mit den sogenannten Wingmen inmitten der Landschaft plaziert und bekommt via Sprachausgabe das erste Einsatzziel zugeteilt. Auf dem Radarschirm wird die Richtung des Zielgebiets eingeblendet und so fliegt man mit Höchstgeschwindigkeit dorthin. Legt man die Größe der Gebäude und Personen zugrunde, die zu Dekorationszwekken die Landschaften zieren, dürfte diese Höchstgeschwindigkeit bei bestenfalls 80 km/h liegen – für weltraumgeeignete Fluggefährte definitiv zu wenig. Eine höhere Geschwindigkeit würde das Radar allerdings vollkommen überflüssig machen. Dessen Reichweite ent-





Die Walker können nur gestoppt werden, indem man ihre Beine mit Seilen umwickelt. Der unglückliche Kamera-Winkel überläßt dabei das Lenken dem Zufall.



Frei schwebende Gasförderanlagen leiten die zweite Spielhälfte ein. Der zuvor geringe Abwechslungsreichtum der Missionen ist von hier an vorbildlich.

spricht nämlich nicht einmal der Sichtweite und beträgt damit nur wenige hundert Meter. Es eignet sich im günstigsten Fall als 2D-Rückspiegel und zur Identifikation längst gesehener Bauwerke, als taktisches Hilfsmittel taugt es jedenfalls nicht.

Streng nach Drehbuch

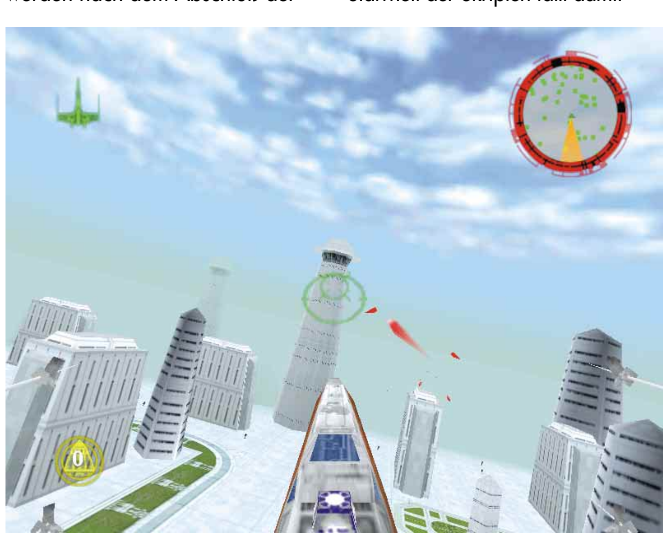
Die Missionen von *Rogue Squadron* basieren auf Skripten. Sobald man am ersten Einsatzort sämtliche Gegner vernichtet hat, tauchen an anderer Stelle neue Gegner auf. Ein Funkspruch informiert über diesen Vorfall und über dem Radarschirm schwebt ein neuer Pfeil. Kommt man vom vorgesehenen Weg ab und vernichtet ohne entsprechenden Auftrag die noch unbeschützten, fest installierten Geschütztürme des Gegners, so zeigt sich der Nachteil der Skripte. Da die beweglichen Einheiten des Gegners nun nicht mehr von den Geschützen beschützt werden, sind sie leicht zu besiegen. Auf diese Weise kann der Schwierigkeitsgrad fast aller Missionen drastisch reduziert werden, ohne daß das Programm davon Notiz nimmt. Ansonsten reagiert *Rogue Squadron* allergisch auf Versuche, es sich allzu einfach zu machen. Wer ständig den Feuerknopf festhält, erhöht natürlich die Chancen auf schnelle Erfolge, gleichzeitig sinkt aber auch die Trefferquote. Eine allzu strategische Vorgehensweise führt zu übermäßig langen Einsatzzeiten, Feigheit zu unnötig hohen Verlusten unter den Schutzbefohlenen. Diese und einige weitere Faktoren werden nach dem Abschluß der Mission ausgewertet und anhand dessen die Leistung des Spielers beurteilt. Medaillen und Beförderungen werden nur vergeben, wenn in allen Bereichen bestimmte Mindestwerte erreicht wurden.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Shadows of the Empire [*1]	70%
Rogue Squadron	66%
X-Wing vs TIE Fighter	63%
Fury 3 [*2]	61%
Fighter Pilot	61%

Mit *Shadows of the Empire* konnte LucasArts zwar nicht die hohen Erwartungen der *Star Wars*-Fans erfüllen, immerhin bot das Actionspiel aber zahlreiche abwechslungsreiche Spielmodi. *Rogue Squadron* reduziert *Shadows of the Empire* auf eintönige Schießorgien mit flügellahmen Raumschiffen, die kaum über den von Microsofts *Fury 3* (bzw. dem Shareware-Spiel *Terminal Velocity*) gesetzten Standard hinausgehen. Trotz der hochwertigen Lizenz liegt das Spiel damit nur knapp vor dem in dieser Ausgabe getesteten *Fighter Pilot*.

[*1] Abgewertet, Test in Ausgabe 11/97
[*2] Abgewertet, Test in Ausgabe 12/95



Die geringe Sichtweite und die viel zu niedrigen Höchstgeschwindigkeiten machen sich vor allem in den Siedlungen unangenehm bemerkbar.



Ein typisches Adventure-Element von Rogue Squadron: Zuerst sind die vier Radarschüsseln zu zerstören, erst danach kann der Rest des Gebäudes angegriffen werden.

Sprachlos

Erst die zweite Hälfte der Missionen zeigt, was in *Rogue Squadron* alles stecken könnte. Nun lockern Adventure-Elemente die Einsätze auf, die Starrheit der Skripten fällt damit nicht mehr so stark auf. Auch durch die Verlegung der Schauplätze in die Atmosphäre eines Planeten oder über riesige Wasserflächen gelingen neue spielerische Akzente. Gleichzeitig steigt aber die Anzahl und die Stärke der gegnerischen Einheiten, weshalb man wenig Zeit hat, die



Einige Levels sind derart dunkel, daß auch lichtstarke Monitore nur noch einen Bruchteil der Details darstellen können. Immerhin kommen die Licht-Effekte zur Geltung.



Von den sechs Kamera-Positionen sind nur zwei sinnvoll einsetzbar. In jedem Fall sind Bombenabwürfe Glückssache, da der untere Bildrand immer verdeckt ist.

TESTCENTER — Rogue Squadron

DIE GRAFIK

PERFORMANCE — Auflösung: 640x480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *2	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *2	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *3	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro *3	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 AGP-Version erst ab Pentium II
*2 Verwendung von Glide (3Dfx)
*3 Grafikkartenspeicher 4MB

Unspielbar — Spielbar — Flüssig — Geht nicht

PERFORMANCE — Auflösung: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *2	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *3	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Ati RagePro *3	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
G 200 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 AGP-Version erst ab Pentium II
*2 Verwendung von Glide (3Dfx)
*3 Grafikkartenspeicher 4MB

Unspielbar — Spielbar — Flüssig — Geht nicht

DIRECT3D

Wegen der gering aufgelösten Texturen von *Rogue Squadron* machen sich höhere Auflösungen nur durch glattere Kanten bemerkbar. Die Texturen selbst bleiben bei einer höheren Auflösung unverändert.

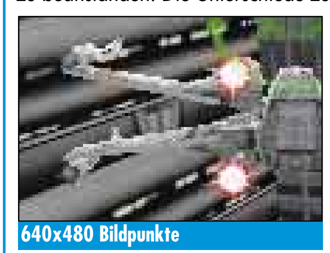

640x480 Bildpunkte


800x600 Bildpunkte


1.024x768 Bildpunkte

GLIDE (3DFX)

Die Glide-Variante von *Rogue Squadron* erzeugt erfreulich scharfe Bilder, allerdings sind einige Clippingfehler zu beanstanden. Die Unterschiede zur Direct3D-Version sind dennoch eher gering.

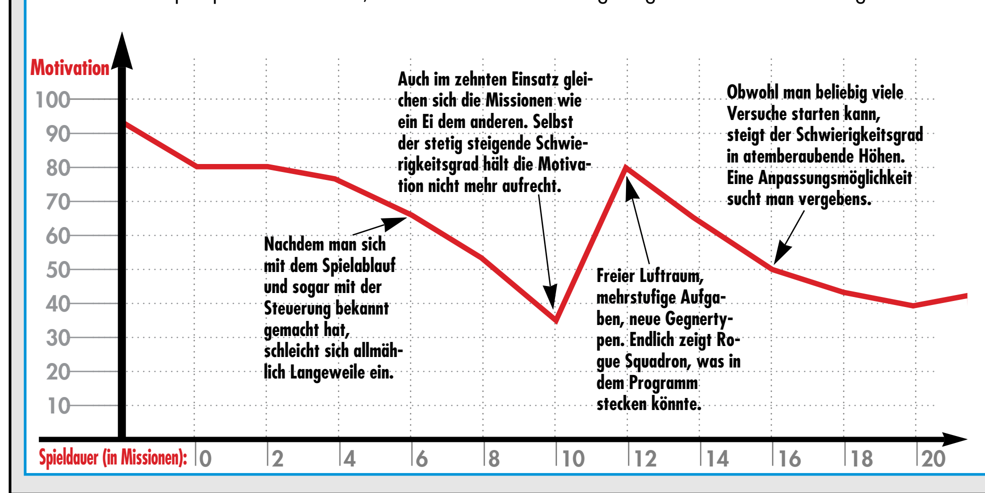

640x480 Bildpunkte


800x600 Bildpunkte


1.024x768 Bildpunkte

DIE MOTIVATIONSKURVE

So unausgewogen wie das Spiel präsentiert sich auch die Motivationskurve. Während anfangs die eintönigen Missionen den Spielspaß einschränken, verdirbt der hohe Schwierigkeitsgrad die Qualität der Folge-Missionen.



TREIBER & BUGS

Das Spiel stellt moderne Hardware vor keine unlösbaren Probleme. Bereits ab einem Pentium 166 mit 32 MB Arbeitsspeicher und einem gängigen 3D-Beschleuniger ist *Rogue Squadron* in vollem Umfang spielbar. Probleme treten jedoch in folgendem Fall auf: Sollten Sie irgendwann eine 3Dfx-Karte mit den dazugehörigen Glide-Treibern installiert haben, wird das Programm immer wieder nach genau dieser Glide-Version fragen, auch wenn die dazugehörige Karte überhaupt nicht mehr im System vorhanden ist. Lösung: Auf unserer CD-ROM finden Sie unter der Rubrik Hardware ein Registrierungs-Säuberungstool, das dieses Problem behebt (*3Dfx Banshee Registry Aufräumer*).

TUNING

Niedrigere Bildwiederholraten können vor allem bei langsameren Computern auftreten. Um hier Performance herauszuholen, sollten Sie auf keinen Fall andere Programme im Hintergrund ausführen – eMail, Virenscanner und ICQ sind auf jeden Fall zu beenden. Um eine optimale Spielleistung zu erhalten, sollten Sie laut LucasArts 89% der System-Ressourcen zur Verfügung haben (Systemsteuerung/System/Leistungsmerkmale). Im Spiel selbst bringt schon die Deaktivierung der High Fidelity- und der Surround Sound-Option eine weitere Leistungssteigerung. Sollten Sie sich dazu entschließen, auf die V-Sync-Funktion zu verzichten, müssen Sie im Spiel mit einzelnen Grafikfehlern rechnen.

PRO & CONTRA



- **Die Grafik ist auch in komplexen Situationen sehr schnell**
- **Erst die zweite Hälfte der Levels bietet ausreichend Abwechslung**
- **Die Darstellung ist schlicht und bietet nur geringe Sichtweiten**



- **Der Schwierigkeitsgrad der letzten Levels ist deutlich zu hoch**



- **Das starre Skript-System sieht nur einen Lösungsweg vor**



- **Durch das unlogische Flugverhalten sind Fehler unvermeidbar**



- **Eine Identifizierung mit dem Piloten ist unmöglich**
- **Die ersten zehn Levels bieten keinerlei Abwechslung**

Missions-Designs zu bewundern. Im Kampf gegen die Raketentürme, Weltenzerstörer und TIE-Geschwader ist man ohnehin auf sich selbst gestellt. Die bis zu zehn Wingmen schaffen es nur durch Zufall, einen Gegner abzuschießen. Die Zielgenauigkeit und die Schußfrequenz der Kollegen ist derart gering, daß man problemlos auf sie verzichten könnte. Es ist daher leicht zu verschmerzen, daß eine Kommunikation nicht möglich ist. Spätestens bei den letzten fünf Missionen wünscht man sich dann aber doch etwas Unterstützung. Der Schwierigkeitsgrad ist derart hoch, daß man nicht mehr von einer fairen Chance sprechen kann. Man selbst ist meist mit einigen wenigen Lasergeschützen und ungelenkten Raketen ausgestattet, die zahllosen Gegner hingegen mit unbegrenzt vielen Lenkraketen. Immerhin hat man unendlich viele Versuche, die Missionen zu bestehen. Zweimal darf man in einem Einsatz sein Leben lassen, nach dem dritten Absturz muß man erneut beginnen.

Autofokus

Der Schwierigkeitsgrad wird durch die unlogische Steuerung noch erhöht. Drückt man den Joystick nach links, kippt die linke Seite des Fluggefährts nach unten. Entgegen aller aerodynamischen Gesetze führt in dieser Situation das Anziehen des Joysticks zum Höhengewinn und nicht zum Verengen der Kurve. LucasArts hätte sich entscheiden müssen: Entweder verhält sich ein X-Wing filmkonform wie ein Flugzeug oder wie ein Hubschrauber. Die Vermischung beider Steuerungsarten führt jedenfalls in hektischen Situationen zu Fehlbedienungen. Den gröbsten Ausrutscher haben sich die Programmierer allerdings mit den Kamera-Modi geleistet. So ist beispielsweise immer der vorne unten liegende Bildbereich durch das Cockpit oder durch den Fighter verdeckt. Zusammen mit dem unbrauchbaren Radar macht dies den Spieler gegen Angriffe von unten nahezu wehrlos. Noch etwas ärgerlicher ist die automatische Kamera-Umstellung. Umwickelt man die Beine eines AT-AT mit einem Harpunenseil, so schaltet das Programm selbständig in eine Außenansicht um. Wer nicht vor Schreck geradeaus fliegt und das Seil abreißt, wird aufgrund der ungewohnten Sicht garantiert gegen eines der Beine fliegen.

Die Grafik kann auch nicht völlig überzeugen. Die Landschaften bestehen aus sanft geschwungen Hügeln, deren Farbe von Level zu Level variiert. Selbst die dichten Wälder des Planeten Endor unterscheiden sich nur durch die grün angestrichenen Hügel von Tatooines Sandwüsten. Nur an einigen wenigen Stellen haben die Missions-Designer zumeist rechteckige Gebäude aufgestellt, der Eindruck eines bewohnten Planeten kann auf diese Weise nicht entstehen. Dafür sind auch bei hohen Auflösungen die Bildwiederholraten ausgesprochen hoch und selbst während des Fluges zwischen Häusern und Kampfrobotern bleibt die Darstellung flüssig.

Harald Wagner ■

STATEMENT

Wieder einmal hat es sich LucasArts zu einfach gemacht. Ein mittelmäßiges Spiel mit *Star Wars*-Elementen aufzupeppen – das verzeihen auch eingefleischte Fans der Saga nur einmal – und die sind nach *Star Wars: Rebellion* vorgewarnt. *Rogue Squadron* ist durchaus schnell, actiongeladen und manchmal sogar spannend, die in solchen Spielen enorm wichtige Bedienung ist aber nicht einmal auf Shareware-Niveau. Von einem 1999 erscheinenden Spiel und vor allem von LucasArts durfte man Besseres erwarten.



Die Raumschiffe und Bodentruppen sind recht detailliert nachgebildet, die Landschaften wirken hingegen sehr schlicht.

Die langen Texte der Missions-Anweisungen sind während der Kämpfe nur mit viel Mühe zu lesen.

Das Cockpit verdeckt den gesamten unteren Bildschirm und bietet dabei nur wenige Informationen: Schildenergie, Raketen, Radar.



Geleitschutz-Aufträge scheitern oftmals daran, daß die einzelnen Konvoi-Mitglieder unterschiedliche Wege zum Ziel nehmen.



Die imperialen Waffenfabriken sind gut in den Schluchten Tatooines versteckt und mit zahlreichen vollautomatischen Geschütztürmen gesichert.



Selbst innerhalb der Städte bricht die Darstellungsgeschwindigkeit auf durchschnittlich ausgebauten Rechnern nicht ein. Ein Grund dafür ist der stets vorhandene Nebel.

SPECS & TECS

	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	–
●	3Dfx Glide	Netzwerk	–
	AGP	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	●
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 77 MB

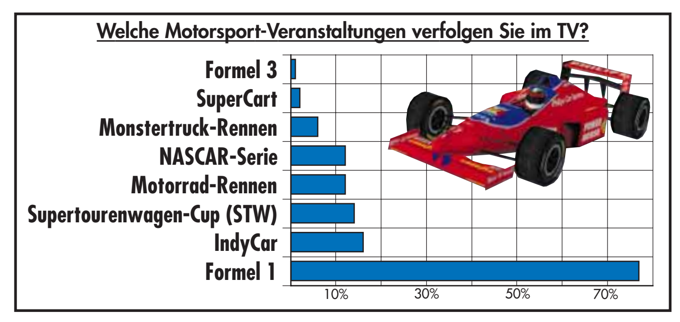
EMPFOHLEN
Pentium 233, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 77 MB

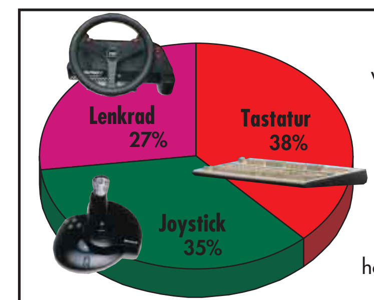
VERGLEICHBAR MIT
Shadows of the Empire, Fury 3, Fighter Pilot

RANKING

Action	
Grafik	72%
Sound	72%
Steuerung	44%
Multiplayer	– %
Spielspaß	60%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 90,-





Bevorzugte Eingabegeräte

Wer ein Lenkrad besitzt, der nutzt es auch – schließlich lassen sich damit die Rundenzeiten häufig deutlich verringern. Doch die Mehrheit begnügt sich mit der Tastatur, um das Fahrzeug auf der Strecke zu halten. Erstaunlich hoch: der Anteil der Joystick-Raser.

Sündteure Sportwägen, blitzender Chrom, verheißungsvolles Tuningzubehör und ein Tacho, der bei 200 km/h noch längst keine Grenzen kennt: Rennspiele und Rennsimulationen machen möglich, was normalerweise von Straßenverkehrsordnung, Vernunft und/oder Geldbeutel reglementiert wird. Rasen, rempeln, rücksichtslos überholen – das Trend-Genre der Saison steht im Mittelpunkt der aktuellen Feedback-Aktion.

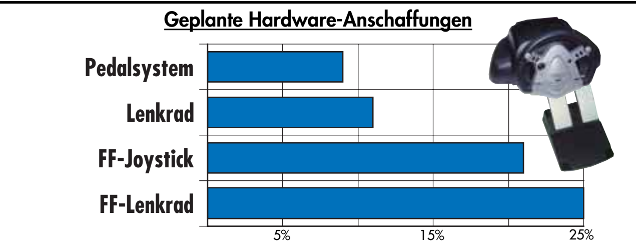
Feedback Rennspiele/Rennsimulationen

Kurven-diskussion

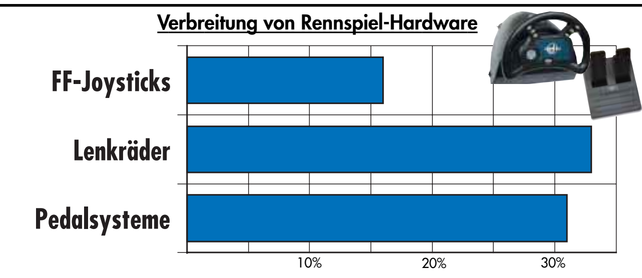
Sich dem völligen Geschwindigkeitsrausch hingeben, durch enge Kurven driften, den Nervenkitzel waghalsiger Überholmanöver und Massenkarambolagen erleben, über die stetig ansteigende Realitätsnähe staunen oder einfach nur „mal so richtig die Sau rauslassen" (ohne das Risiko des Führerschein-Verlusts) – das sind die meistgenannten Gründe, warum Rennspiele derzeit nicht nur hoch im Kurs, sondern auch weit oben in den Verkaufscharts stehen. Schließlich sind Rennspiele wie kaum ein anderes Genre mit allen Lebenslagen kompatibel: Mal eben für ein Viertelstündchen durch die Botanik brettern ist hier genauso möglich wie das Durchzittern einer kompletten Formel 1-Saison. Groß ist das Glücksgefühl, wenn man nach unzähligen Versuchen endlich die entscheidenden Hundertstelsekunden herausgeholt und eine neue Bestmarke aufgestellt hat. Doch welcher Titel macht bei den PC Games-Lesern wirklich das Rennen? Das haben wir anhand eines umfangreichen Fragebogens ermittelt, den - wie schon in den vergangenen Monaten - Tausende engagierter PC-Spieler per eMail, Brief oder Homepage (http://www.pcgames.de) eingereicht haben. Zehn Teilnehmer dürfen sich über ein dickes Spielepaket freuen, das den Gewinnern noch im „alten" Jahr zugegangen ist.

Worauf die Massen abfahren

Von Null auf Platz 1 in wenigen Wochen: Electronic Arts braust mit *Need For Speed 3* ganz nach vorne in der Gunst der Leser und setzt sich damit souverän gegen hochklassige Neuerscheinungen wie *Nice 2*, *Grandprix Legends* oder *F1 Racing Simulation 2* durch. Vor allem der im Netzwerk extrem Adrenalin-schwangere Verfolgungs-Modus („Hot Pursuit") hat es den Liebhabern schneller Sportwagen angetan. Gleichzeitig sichert sich EA damit die Pole Position in der Kategorie „Beliebtester Hersteller von Rennspielen und -simulationen": Mit sensationellen 34% und zehn Prozentpunkten Vorsprung läßt Electronic Arts den Zweitplazierten Ubi Soft allenfalls an den Auspuffabgasen schnuppern. Generell gehören die *Need For Speed*-Spiele seit Jahren zu den beliebtesten ihrer Art: Wenn man sich die Verbreitung dieser Erfolgsserie anschaut, stellt man fest, daß mit jeder neuen Runde die Marktführerschaft ausgebaut wurde – bisherige Fans griffen „blind" zu, neue kamen hinzu. Anders sieht die Reihenfolge beim Thema Fahrphysik aus: Die beiden Folgen von *F1 Racing Simulation* sind hier für die meisten das Maß aller Dinge, gefolgt von *Colin McRae Rally* und *Grandprix Legends*. Die zweifelhafte Nummer 1 in der Kategorie „Diesen Rennspiel-Kauf habe ich am meisten bereut" sichert sich Davilex mit dem umstrittenen Bestseller *Autobahn Raser*, dem 1999 ein zweiter Teil folgen soll. Des weiteren holen sich *Sega*



Wenn schon, denn schon: Wer sich ein Lenkrad zulegen will, greift meist gleich zu Force Feedback-Modellen. Hier sollte man nicht an der falschen Stelle sparen – minderwertige Qualität kann einen teuer zu stehen kommen.



Die meisten Lenkräder werden von Haus aus mit Pedalsystemen ausgeliefert, was den nahezu identischen prozentualen Anteil erklärt.

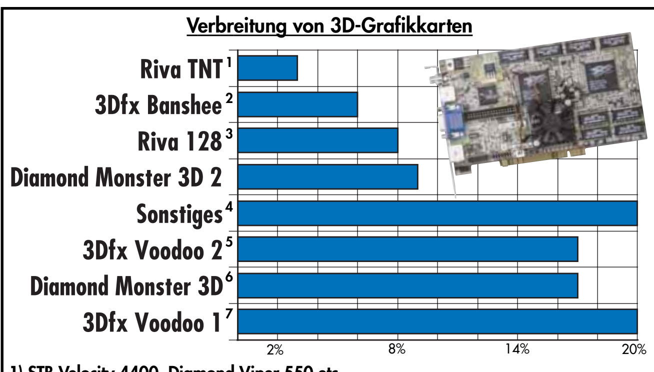
Rally und *Have a N.I.C.E. day* bedenkliche Rüffel ab; Synetics *Nice*-Serie ist gleich zweimal in den Flop 10 vertreten.

Streckenweise gut

Für die einen ist es eine lästige Pflichtübung, für die anderen eine Offenbarung, in jedem Fall aber eine Wissenschaft für sich: Jede Rennsimulation, die etwas auf sich hält, bietet dem Spieler die Möglichkeit, die Setups der Fahrzeuge nach Belieben zu verändern. 28% der Befragten outen sich als begeisterte Hobbybastler, die vom Anstellwinkel der Spoiler bis hin zum Reifendruck jedes Detail verändern möchten. Knapp die Hälfte widmet sich nur in Notfällen den Setups, der Rest begnügt sich mit den vorgegebenen Einstellungen. Die Anteile der Fans von Arcade-Rennspielen (*Need For Speed 3*, *Nice 2*) und hochkomplexen Simulationen der *F1 Racing Simulation*- beziehungsweise *Grandprix Legends*-Klasse halten sich mit 52:48 ziemlich genau die Waage. Eindeutiger läßt sich da schon die Frage „Phantasie- oder möglichst realistische Fahrzeuge" beantworten. 80% düsen am liebsten mit „echten" Formel 1-Wagen, BMWs und Ferraris über WM-Strecken und Gebirgspässe, für Phantasie-Fahrzeuge kann sich nur jeder fünfte erwärmen. Und wenn schon die Lizenz fehlt, dann müssen die Autos zumindest optisch den Vorbildern so nahe wie möglich kommen, sprich: Ein Porsche sollte auch wie ein Porsche aussehen. Generell gelten Grafik und Atmosphäre als DIE beiden Merkmale, die für nahezu jeden Rennspiel-Anhänger die Qualität eines solchen Programms ausmachen. Auch die Cleverness des Computergegners und eine möglichst große Auswahl an Strecken und Fahrzeugen stellen für einen Großteil die entscheidenden Kaufkriterien dar. Zur Not verzichten können die meisten hingegen auf Original-Fahrer- und Teamnamen (was unter anderem *F1 Racing Simulation 2*-Hersteller Ubi Soft gerne hören wird) und einen Strecken-Editor. Als richtiggehend überflüssig wird die häufig angebotene Videorecorder-Funktion zum Aufzeichnen und Immer-wieder-angucken der spektakulärsten Szenen sowie der Kommentar per Sprachausgabe erachtet – Durchschnittsnoten jenseits der 3,5 (1 = sehr wichtig, 6 = entbehrlich) sprechen eine deutliche Sprache.

Radgeber Technik

Für einen ordentlichen Geschwindigkeitsrausch braucht man ordentliche Hardware – und die ist bei den meisten Rennspiel-Fans vorhanden: Kaum ein PC, der nicht zumindest eine schlichte 3Dfx-Karte unter der Haube hätte. Nicht ohne Grund, denn wer an MHz, RAM oder an der 3D-Grafikkarte gespart hat, bereut dies in kaum einem anderen Genre so sehr wie im Rennspiel-Bereich; nichts ist frustrierender als der Eindruck, daß die Landschaften von Kulissenschiebern vorbeigetragen werden. Auch die übrige Ausrüstung der Rennspiel-Klientel kann sich sehen lassen: Ein gutes Drittel besitzt bereits professionelle Lenkräder und Pedalsysteme, mit denen sich die Rundenzeiten erfahrungsgemäß stark optimieren lassen. Wer erst einmal einige hundert Mark in gleichermaßen robuste wie präzise Hardware investiert hat, kehrt kaum noch freiwillig zu Tastatur oder gar Joystick zurück. Das scheint sich mittlerweile herumgesprochen zu haben, denn Force Feedback-Lenkräder und -Joysticks stehen bei den Lesern ganz oben auf der Liste der geplanten Anschaffungen. Jeder vierte beziehungsweise fünfte PC-Raser liebäugelt mit solchem Zubehör. Worauf man beim Kauf achten sollte, verrät Ihnen PC Games-Hardware-Experte Thilo Bayer in jeder Ausgabe. Sein



1) STB Velocity 4400, Diamond Viper 550 etc.
2) Maxi Gamer Phoenix etc.
3) Diamond Viper 330, Elsa Victory Erazor etc.
4) Matrox Millenium/Mystique, ATI Rage Pro etc.
5) Creative Labs 3D Blaster Voodoo, miro HIGHSCORE 3D 2, Maxi Gamer 3D 2 etc.
6) Voodoo1
7) miro HIGHSCORE 3D, Maxi Gamer 3D etc.

Unaufhaltsam baut der Chip-Produzent 3Dfx seinen Vorsprung aus: Allein zu Weihnachten wurden wieder Zigtausende von Voodoo2- und Banshee-Karten in die Steckplätze geschraubt. Auffällig ist der beachtliche Marktanteil von Grafikkarten des Herstellers Diamond.

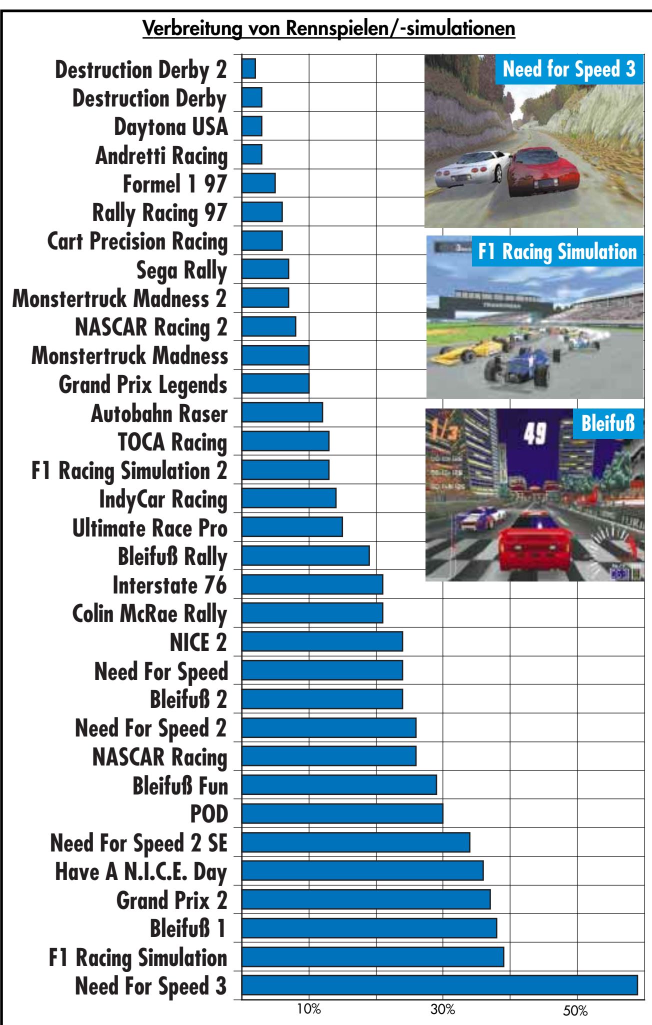


Mit diesen Force Feedback-Lenkrädern kratzen Sie sauber die Kurve: Alle drei Modelle wurden mit dem PC Games-Award ausgezeichnet.

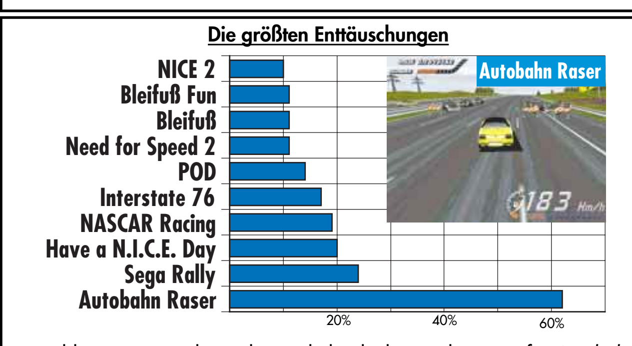
Machen Sie von den Setups Gebrauch?

26% Nutze vorgefertigte Setups/Automatik
Experimentiere ausgiebig 28%
Nur, wenn es unbedingt nötig ist 46%

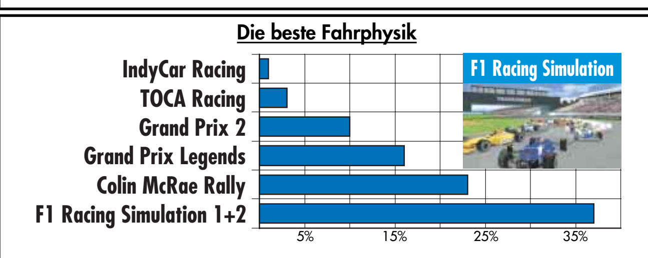
Die letzten Tausendstelsekunden herauskitzeln – diesen Ehrgeiz haben immerhin 28% aller Befragten. Die Mehrheit läßt es allerdings bei den absolut notwendigen Einstellungen bewenden. Wer sich's besonders einfach machen möchte, sollte einen Blick in den Tips & Tricks-Teil der PC Games.



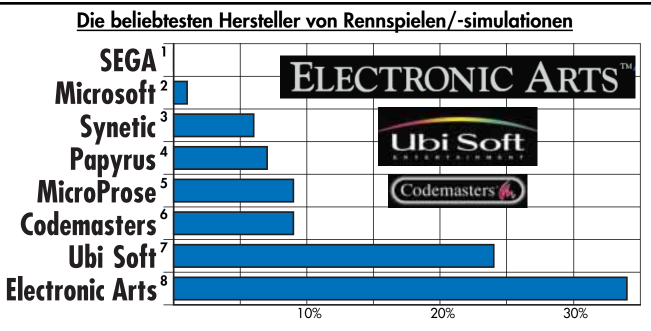
Need For Speed 3, F1 Racing Simulation, Bleifuß und *Grand Prix 2* gehören zur Grundausstattung von Rennspiel-Fanatikern mit langjähriger Erfahrung. Die hohe Verbreitung von *POD* erklärt sich unter anderem dadurch, daß das futuristische Rennspiel als OEM-Zugabe zusammen mit vielen 3D-Grafikkarten ausgeliefert wurde.



Die goldene Zitrone geht an das niederländische Davilex-Team für *Autobahn Raser*: Zwei von drei Käufern geben an, daß sie den Kauf dieses Spiels bereut haben (angegeben ist der prozentuale Anteil enttäuschter Käufer).



Ganz oben auf dem Siegertreppchen landet die *F1 Racing Simulation*-Serie von Ubi Soft: Der dafür betriebene Recherche-Aufwand äußert sich nicht zuletzt in exzessiven Setup-Menüs.



1) SEGA Rally, Daytona USA
2) Cart Precision Racing, Monster Truck Madness
3) Nice, Nice 2
4) NASCAR Racing, Grandprix Legends
5) Grand Prix 2
6) Colin McRae Rally
7) F1 Racing Simulation 1+2, POD
8) Need for Speed 1-3

Überragender Sieg für Electronic Arts: Jeder Dritte hat den *Need For Speed*-Hersteller zur Nummer 1 unter den Produzenten von Rennspielen und -simulationen gewählt.

Tip: „Bei den neuen FF-Lenkern zählt nicht nur die Performance in kraftverstärkten Spielen. Ein knackiger Grundwiderstand ist unabdingbar, damit der Spieler auch in Titeln ohne Force Feedback genau steuern kann."

Die schönsten Autos der Welt

Wie sehr die Vorstellung vom Traumauto durch Rennspiele geprägt wird, kann man an der dazugehörigen Hitliste ablesen: Sportwagen der Güteklasse Ferrari, Dodge Viper und Lamborghini Diablo teilen sich hier die ersten drei Plätze. Erst auf Platz 4 taucht mit dem Audi TT das erste erschwingliche Fahrzeug auf, das für die meisten aber eher wegen der unmenschlichen Lieferzeiten ein unerfüllter Traum bleiben wird. Als Lieblingshersteller hat sich Ferrari gegen die deutschen Nobelmarken BMW, Mercedes-Benz, Audi und Porsche durchgesetzt. Daß VW bereits auf dem sechsten Platz folgt, mag dadurch zu erklären sein, daß in jedem fünften Haushalt ein Fahrzeug der Wolfsburger in der Garage steht, sei es Golf, Passat oder Polo. Fans PS-starker Motoren und heißer Kopf-an-Kopf-Rennen leben ihre Begeisterung auch auf anderen Bildschirmen als dem PC-Monitor aus: Wenn etwa das Duell Schumacher vs. Häkkinen auf dem Programm steht, schalten 77% der Rennspiel-Fans ein – wie erwartet sind die Formel 1-Fernsehtermine für drei Viertel aller Befragten ein absolutes Muß. Andere Motorsport-Serien (von IndyCar bis Formel 3) versammeln hingegen nur wenige Zuschauer vor dem Fernsehgerät.

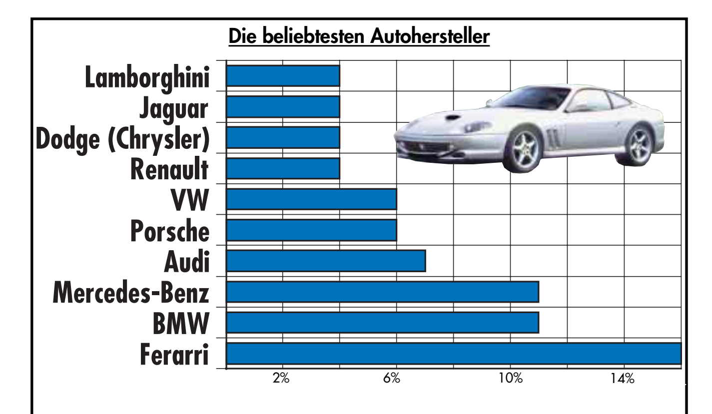
Und was kommt 1999?

Allein in dieser PC Games-Ausgabe finden Motorsport-Fans gleich mehrere Besprechungen von Rennspielen, darunter *Viper Racing* (Sierra), *NASCAR 99* (Papyrus), *Speed Busters* (Ubi Soft),*Grand Touring* (Empire/Elite) und *Test Dri-*

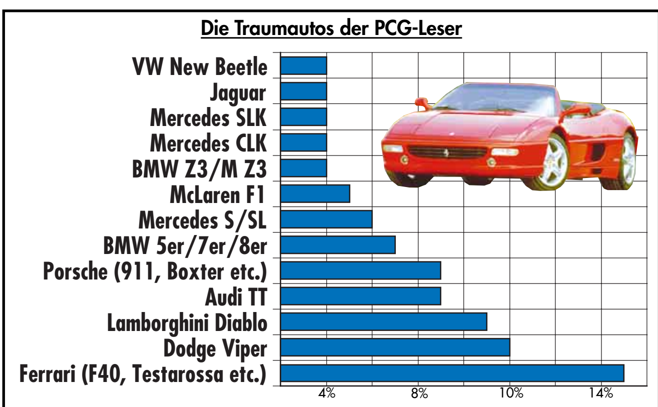
TOMB RAIDER 3



Fluchtversuch zwecklos – niemand hat eine Chance, zu entkommen. Lara Croft überall. Die gerenderte Lady mit dem nervösen Zeigefinger ziert Litfaßsäulen, balgt sich im Männer-sind-Schweine-Video mit den Ärzten, zwinkert von Magazintiteln und wirbt für sich selbst auf Anzeigenseiten. So ganz nebenbei ist die omnipräsente Maid auch noch Hauptdarstellerin in den *Tomb Raider*-Action-Adventures. Nach dem enorm erfolgreichen Verkaufsstart der dritten Folge wollen wir von Lara-Fans und -Gegnern wissen: Werden Spielprinzip, Level-Design, Grafik, Steuerung und Atmosphäre Ihren Ansprüchen gerecht? Sagen Sie uns, was Sie von den *Tomb Raider*-Spielen samt dem Lara-Kult halten. Nähere Informationen zur nächsten Feedback-Aktion finden Sie in Form einer MS-Word-Datei auf der Cover-CD-ROM.



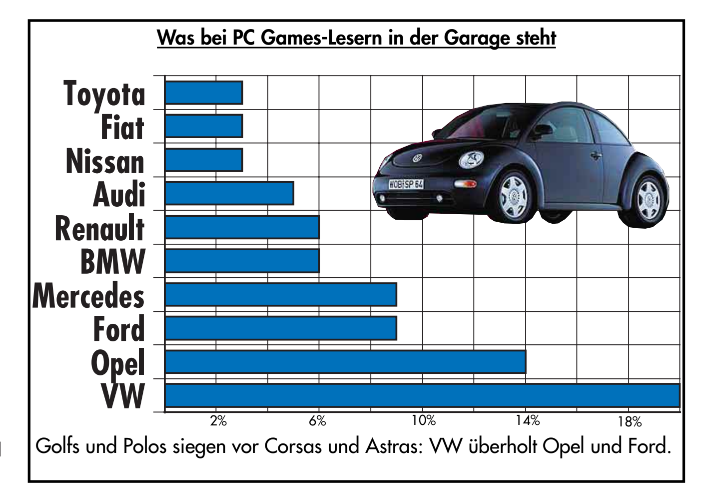
Träume in Rot aus Maranello: Ferrari baut nach Meinung der Befragten die schönsten Autos. BMW und Mercedes-Benz teilen sich gemeinsam den zweiten Platz.



Mit Ferraris, Viper und Lamborghinis würden viele nicht nur auf dem Bildschirm gern mal eine Runde drehen: PS-Leistung, Design und Image erkauft man sich durch deutlich sechsstellige Anschaffungspreise.

ve 5 sowie *Test Drive 4x4* (beides Accolade). Schon jetzt deutet sich an, daß der Nachschub 1999 nicht abreißen wird: Neben unvermeidlichen Fortsetzungen zu *Need for Speed* oder *F1 Racing Simulation* dürfen Sie sich schon mal auf *NASCAR 3*, *Interstate ´82*, *Carpocalypse 2* und *TOCA Racing 2* freuen. *Rally Racing Championship 99* (siehe Preview auf Seite 60) von Europress scheint sich zu einem ernsthaften *Colin McRae Racing*-Konkurrenten zu entwickeln. Allerdings werden sich die Hersteller einiges einfallen lassen müssen, um die Fans erneut zum Kauf zu bewegen – schicke Grafik oder exorbitante Fahrphysik alleine reichen da längst nicht mehr aus. Innovative Features wie der motivationsfördernde Karriere-Modus eines *Nice 2*, der spaßige Verfolgungs-Modus von *Need For Speed 3* oder der mutige Schritt in eine unverbrauchte Ära (*Grandprix Legends*) werden in Zukunft immer wichtiger, um sich gegen die Konkurrenz durchzusetzen.

Petra Maueröder ■



Golfs und Polos siegen vor Corsas und Astras: VW überholt Opel und Ford.

DIE TOP-HITS IN DER LESERKRITIK



Pro: Realitätsnähe/Fahrphysik
Contra: Hoher Schwierigkeitsgrad



Pro: Grafik, Realitätsnähe/Fahrphysik
Contra: Zu viele Einstellungsmöglichkeiten



Pro: Grafik, Realitätsnähe/Fahrphysik
Contra: Keine Original-Namen/-Autos



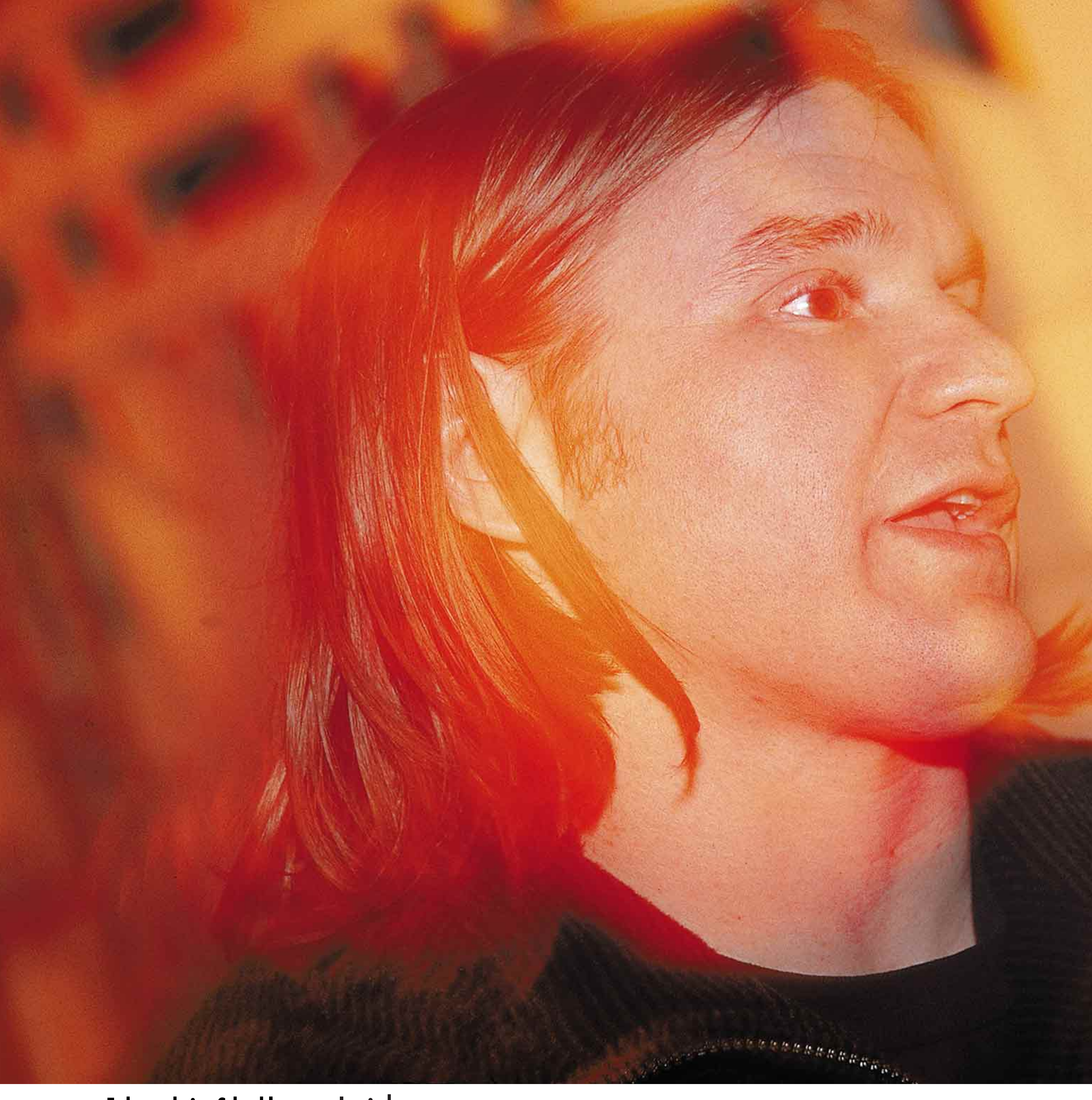
Pro: Atmosphäre, Realitätsnähe
Contra: Hoher Schwierigkeitsgrad, hohe Hardware-Anforderungen



Pro: Grafik, Verfolgungsmodus
Contra: Zu wenige Strecken, Fahrphysik



Pro: Karriere-Modus, Grafik, Strecken, superbes Geschwindigkeitsgefühl
Contra: Menüführung, Bugs, Kommentar



Er kennt keine Scheuklappen und hat keine Berührungsängste: Dave Dienstbier, Lead Designer und Produzent von Turok 2 bei Iguana, schäumt geradezu über vor Kreativität. Wie er Altes und Neues unter einen Hut bringt, erzählte uns der leidenschaftliche Bodybuilder in einem ausführlichen Gespräch.

Insight

Sportsfr

Ein ganz normaler Mittwochabend in San Francisco: In einem Szeneclub treffen sich ein paar Dutzend junge Leute, jonglieren leckere Häppchen auf Papierservietten und konsumieren exotische Longdrinks. Im Mittelpunkt der lockeren Veranstaltung steht ein junger Mann, Typ Sonnyboy, der mit einer erfrischenden Unbekümmertheit dutzendweise Dinosaurier meuchelt, nebenbei an seiner Cola nippt und sich auch von fünf oder sechs gleichzeitig gestellten Fragen nicht aus der Ruhe bringen läßt. Dave Dienstbier, der seinen ungewöhnlichen Nachnamen „einfach cool" findet und Deutschlands flüssige Spezialität zu schätzen weiß, präsentiert gerade *Turok 2* im Rahmen einer kleinen Party seines Publishers Acclaim. Eine gute Gelegenheit für uns, Dave in einer ruhigen Minuten auf die etwas abseits gelegene Raucherterrasse zu schleifen und mit ihm über seine Arbeit zu



e und

plaudern. Die 3D-Shooter mit dem Indianer Turok in der Hauptrolle sind noch lange nicht alles, was Dave in seinem Leben tun will. Obwohl er sich selbst als leidenschaftlichen Spieler und Entwickler bezeichnet, legt er Wert auf einen ausgeglichenen Lebensrhythmus. Trotz stressiger 15 Stunden-Tage kommt bei ihm der Sport nicht zu kurz, der für ihn körperlicher und auch mentaler Ausgleich ist. Ein Sportspiel will er dennoch nicht produzieren: „Zum einen läßt sich Bodybuilding schlecht in ein Spiel umsetzen", grinst er, „zum anderen liebe ich 3D-Actionspiele. Dieser Bereich ist noch lange nicht ausgereizt, da gibt es noch viel für mich zu tun." Dave ist einer der wenigen Kreativen in der Spielebranche, der Konsolen und PCs gleichermaßen liebt und sich nicht auf seinen Lorbeeren ausruhen will, sondern ständig auf der Suche nach dem ultimativen Spiel ist – so schwierig das auch sein mag. Seine selbstgesteckten Ziele sind hoch, doch hat er sich mit den beiden *Turok*-Titeln bereits eine gute Grundlage für die Zukunft geschaffen. Außerdem versucht er, die unterschiedlichen Vorzüge von Konsolensystemen und PCs unter einen Hut zu bringen, was alles andere als selbstverständlich ist. Spricht man normalerweise den Produzenten der PC-Version eines Konsolenspiels auf Unterschiede zwischen beiden Fassungen an, verdreht er die Augen, murmelt etwas von „Auf dem PC ist alles besser" und beschwört vor allem die höhere Leistungsfähigkeit von 3D-Beschleunigern und Intel-Chips. Dave nicht: „Sieh mal *Turok 2* an. Wir haben im Grunde genommen nur die Auflösungen der Texturen erhöht, weil wir mehr Speicher als beim Nintendo 64 nutzen konnten. Außerdem noch die Mehrspieler-Levels, weil auf PCs 16 statt nur vier Spieler teilnehmen können und daher größere und andere Levels nötig sind. Sonst sind aber beide Versionen identisch. Warum auch nicht? Wenn ein Spiel auf einer Konsole gut ist, klappt es auch auf dem PC", ist Dave überzeugt. Schon richtig, nur in der Vergangenheit gab es bereits viele Versuche, erfolgreiche Konsolenspiele auf den PC umzumünzen, was fast immer zu Flops führte. Oft wurde die Grafik nur schlampig portiert, die Steuerung verkorkst oder einfach typisches Konsolen-Gameplay ohne Verbesserungen auf den PC umgesetzt. Kein Wunder, daß Konsolenumsetzungen nicht gerade den besten Ruf unter Intel-Jüngern haben. „Ich weiß das und es ist eine Schande. Sieh mal, es ist doch überhaupt kein Problem, auch den allerschnellsten PC in Nullkommanix lahmzulegen. Ich baue einfach noch mehr Polygone ein, erhöhe die Auflösung und was habe ich? Ein Spiel, das unspielbar ist. Das ist das Coole an Konsolen: Man konzentriert sich wirklich darauf, das Programm zu optimieren und trotz der Beschränkungen alles reinzuquetschen, was möglich ist. Natürlich kann ich ein Spiel programmieren, das auf einem P 400 mit 128 MByte RAM läuft, doch nerve ich damit alle, die einen P 200 besitzen."

„Es ist unglaublich gefährlich, wenn man eine tolle Grafik-Engine entwickelt hat und dann auch noch auf all die 3D-Karten setzen kann. Man verliert dabei schnell den Blick für das Wesentliche und schneidert ein Spiel auf die Grafik zu, nicht andersrum."

Dave Dienstbier

Origin hat mit *Strike Commander* oder *Wing Commander* ja vorgemacht, wie man durch tolle Spiele die Hardware-Schraube gewaltsam anziehen kann. Durch die enorme Verbreitung von 3D-Beschleunigerkarten ist es mittlerweile natürlich leichter geworden, einen schlampigen Programmcode mit dem Deckmäntelchen peppiger Optik zu verbergen, was natürlich echte Innovationen bremst. Dave zwingt daher seine Teams, für den PC genau so hart am Code zu arbeiten, als hätten sie eine Konsole vor sich. Im Endeffekt sollen sich seine Programmierer nicht auf die allerbeste Hardware berufen können, sondern wie ihre Kollegen aus der Konsolenabteilung an der Optimierung des Programmes schuften, bis es auch auf normalen Systemen anstandslos läuft. „Wir können von den Konsolen-Programmierern einiges lernen", erklärt er, „andererseits ist mir auch klar, daß die PC-Hardware die ganze Branche nach vorne bringt. Das ständige Aufrüsten auf der PC-Seite zwingt auch die Konsolen-Hersteller, bessere Systeme zu entwickeln und vor allem, die Software für die bestehenden Geräte zu optimieren. Das hilft uns, PC-Programme auf jeder Hardware vernünftig zum Laufen zu bringen." Die technischen Probleme sind natürlich nur eine Seite, die andere ist der spielerische Gehalt. Hier gibt es laut Dave noch viel zu tun, auch bei sich selbst. „Es ist unglaublich gefähr-



lich, wenn man eine tolle Grafik-Engine entwickelt hat und dann auch noch auf all die 3D-Karten setzen kann. Man verliert dabei schnell den Blick für das Wesentliche und schneidert ein Spiel auf die Grafik zu, nicht andersrum", erklärt er. Dave will aber kein Besserwisser sein, sondern kehrt erstmal kräftig vor der eigenen Haustür. „Ich will jetzt nicht schlecht über andere Entwickler reden, ich mußte das ja auch erst lernen. In *Turok* zum Beispiel gab es zwar ein Ziel – den Campaigner zu stoppen –, aber es war halt nur das Ziel, weil das Spiel sonst keinen Sinn gemacht hätte. Im Nachfolger betonen wir im Spiel öfter, worum es geht, und versuchen so, den Spieler zu motivieren, aber so richtig zufrieden bin ich damit immer noch nicht." Dave scheut sich auch nicht, seine Bewunderung für andere Spiele kundzutun. „In *Turok 2* gibt es einen Mehrspieler-Modus namens Blackout, der ganz klar vom Taschenlampen-Match aus *Unreal* inspiriert wurde. Wir fanden diesen Modus einfach klasse, also dachten wir, daß wir das auch in unserem Spiel haben sollten. Ich finde daran nichts Schlimmes, im Gegenteil. Warum soll ich nicht die guten Ideen anderer nutzen, um mein eigenes Produkt besser zu machen?" Soviel Ehrlichkeit und Selbstkritik ist lobenswert, doch stellt sich die Frage, ob Dave schon weiß, wie er diese Probleme in Zukunft angehen will. Viele Entwickler arbeiten an den unterschiedlichsten Konzepten, um die verschiedensten Spielertypen unter einen Hut zu bekommen. Sie gehen dabei von der potentiellen Käuferschicht aus und bauen darauf ihr Spiel auf. Chris Taylor, einst Designer von Cavedogs *Total Annihilation*, versucht gerade mit seiner neuen Firma Gas Powered Games, den Geschmack der Masse zu treffen.

„Warum soll ich nicht die guten Ideen anderer nutzen, um mein eigenes Produkt besser zu machen?"
Dave Dienstbier

„Mein Traum als Spiele-Designer ist es, einen Millionenseller in Japan zu haben! Regisseure wollen den Erfolg in Hollywood, im Spielebereich ist es Japan."
Dave Dienstbier

Dave Dienstbier ist ein ganz anderer Typ Entwickler, er orientiert sich eher an seinen eigenen Vorlieben und entwickelt das Spiel, das er selbst kaufen würde. Trotzdem muß er dabei Abstriche machen. „*Turok 2* geht schon deutlich in die Richtung, wie ich mir Computerspiele vorstelle", sagt Dave, „aber etwa 75% aller meiner Ideen dafür sind trotzdem nicht im Spiel. Natürlich konnte ich die Geschichte besser ins Spiel einbinden und mehr Adventure-Elemente benutzen, aber aus Zeit- und Platzgründen fehlt immer noch vieles, was mir einfach gut gefallen hätte. Aber irgendwann muß man auch mal aufhören und anfangen, Geld damit zu verdienen!"

Wenn Dave über andere Entwickler spricht, fällt immer wieder der Name Valve Entertainment, die kürzlich *Half-Life* fertiggestellt haben. „Ich finde es einfach großartig, denn es läßt den Spieler Teil von etwas Bestimmtem werden. *Unreal* war nur technisch grandios, *Half-Life* dagegen bezieht den Spieler in das Geschehen ein. Das ist die Richtung, in die ich auch will. Vor allem im Solospieler-Modus kann man noch viel tun, um das Spiel mehr wie einen Film ablaufen zu lassen. Ein guter



Streifen packt das Publikum und läßt es nicht mehr los und genauso sollen meine künftigen Spiele funktionieren. Da reicht eine gute Grafik-Engine alleine nicht aus, schau' Dir nur mal *Unreal* an. Ich denke, in der Zukunft werden viel mehr Spiele wie *Half-Life* aussehen, aber an der Technologie läßt sich noch einiges verbessern." Dave ist im Gegensatz zu vielen amerikanischen Entwicklern keiner, der sich bei 3D-Shootern vorrangig auf den Mehrspieler-Modus konzentrieren will, sondern für die große Masse der PC-Besitzer, die sich alleine mit einem Spiel beschäftigen, noch mehr bieten möchte. „Tolle Grafiken, spannende Geschichten, ständige Überraschungen und Filmsequenzen sind einfach ein Muß. *Half-Life* hat die Meßlatte hier sehr hoch gelegt. Ich denke aber, daß wir einen kleinen Vorteil haben, da Acclaim gerade dabei sind, Werkzeuge für die Programmierer all ihrer Teams zu entwickeln, die uns die Arbeit einfach erleichtern", kündigt Dave an. Der Vorteil liegt auf der Hand: Level-Editoren müssen nicht mehr für jedes Produkt eigens entwickelt werden und Programme, welche die gerenderten Charaktere aus Software wie 3D Studio MAX automatisch ins Spiel portieren, sparen den Grafikern viel Zeit. Zeit, die dann ins Gameplay investiert werden soll. Die Vorlaufzeit, die Spiele immer noch benötigen, bis die Arbeiten am Level-Design oder den Spielmechanismen beginnen können, beträgt immer noch mehrere Monate. Dave glaubt, daß durch die Verwendung der standardisierten Werkzeuge diese Frist gewaltig schrumpft und nicht nur die Kosten für die Entwicklung von Spielen sinken, sondern auch das Gameplay besser wird, weil die Entwickler mehr Zeit für das Feintung und das abschließende Testen haben. Dave und sein Team bei Iguana haben bereits mit den Arbeiten an einer neuen 3D-Engine begonnen, die diesmal besser auf den PC zugeschnitten sein soll, vor allem, um einen Level-Editor freigeben zu können. „Bei *Turok* war das bislang nicht möglich, weil die Engine ursprünglich für das Nintendo 64 entwickelt wurde und wir dabei ganz anders arbeiten mußten, als es zum Beispiel id Software oder Epic Megagames für ihre Produkte tun können. Deren Editoren sind ja ziemlich ähnlich, so daß es viele Leute gibt, die damit Levels erstellen können. Das wollen wir bei unserem nächsten Produkt auch haben." Diese Engine soll – Überraschung! – die Grundlage für *Turok 3* bilden. „Ich denke jeden Tag an *Turok 3*", gibt Dave zu. „Wir haben aber noch nicht über einen dritten Teil gesprochen, das wird wohl noch ein paar Tage dauern. Vielleicht wird es auch kein *Turok 3*, sondern etwas Ähnliches. Momentan ist noch nicht die Zeit für offizielle Verhandlungen, weil ich zu sehr mit Herumreisen beschäftigt bin. Es ist stressig, aber ich lege großen Wert darauf, weil ich mit möglichst vielen Leuten in Ländern wie Deutschland oder Japan sprechen will. Ich möchte wissen, wie die Leute dort über Spiele denken. Mein Traum als Spiele-Designer ist es, einen Millionenseller in Japan zu haben! Regisseure wollen den Erfolg in Hollywood, im Spielebereich ist es Japan. Ich will es einfach, es ist meine persönliche Suche nach dem Heiligen Gral. Mit jedem Spiel arbeite ich mich an das heran, was eine Revolution sein könnte. Die *Turok*-Spiele waren nicht schlecht, aber es muß noch besser werden."

Florian Stangl ■

Steve Jacksons Tagebuch, Teil 14

King of Klang

Lionheads „King of Klang“ ist der tragische Held unseres Entwicklerteams. Ohne seine Arbeit wäre ein Spiel nichts wert, aber dennoch nimmt kaum ein Spieler seine Schöpfungen wahr.

LIONHEAD

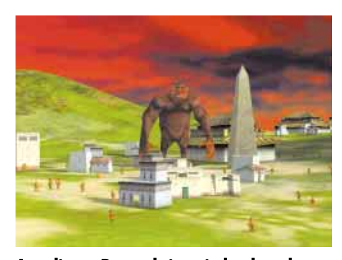
Russel Shaw, wie unser Maestro heißt, ist viel herumgekommen. Seine Studiokarriere begann in der Musik-Industrie, als er als Toningenieur für Stars wie Bill Wyman (Rolling Stones), Cliff Richard oder Chris Rea arbeitete. Er war auch für Gerry Anderson tätig, den Schöpfer der britischen Kult-Science-Fiction-Serie *Thunderstorm*. Für ihn als eingefleischten Techno-Freak und überzeugten Computerspieler war es allerdings klar, daß er eines Tages für die Software-Industrie komponieren würde. 1992 stieß er bei Bullfrog auf Peter Molyneux, für den er die *Sounds zu Syndicate, Theme Park, Magic Carpet, Hi-Octane, Gene Wars, Syndicate Wars, Theme Hospital, Dungeon Keeper* und *Populous 3* entwickelte. Russel verfügt als einziger Lionhead-Mitarbeiter über ein eigenes Büro. Die Fenster hat er mit schwarzer Folie beklebt, so daß er niemals weiß, ob es Tag oder Nacht ist. In den finsteren Tiefen seines Studios komponiert, kreiert und verarbeitet er die Sounds, die *Black & White* zu einem einzigartigen audiovisuellen Erlebnis machen sollen.

Das Erstellen von Sound-Effekten beginnt mit dem genauen Beobachten der Animation oder des Objekt, das ein Grafiker erstellt hat. Anschließend überlegt sich Russel ein originelles Geräusch dazu. Sein Kriterium ist einfach: Der Sound muß sich so anhören, als würde er direkt von dem Objekt stammen. Originelle Klänge zu finden, ist nicht schwierig – GUTE, originelle Klänge zu finden hingegen sehr. Meistens wühlt er sich durch seine Sound-CDs, um passende Klangschnipsel zu finden, die er verändern oder kombinieren kann. Wenn auf diese Weise kein Ergebnis zustande kommt, bewaffnet er sich mit Mikrofon und Kassettenrecorder und läuft durch die Büros. „Wenn ich beschließe, daß ich einen Musiktag einlege, versuche ich mir das fertige Musikstück vorzustellen. Ich lasse es als Bild in meiner Phantasie entstehen und den Rest des Tages versuche ich, dieses Bild akustisch zu erzeugen. Das Resultat hat natürlich nur in den wenigsten Fällen etwas mit meiner ersten Vorstellung zu tun, aber mit dieser Arbeitsweise schaffe ich bessere Stücke, als wenn ich mir den ganzen Tag irgendwelche Melodien, Instrumente oder Akkorde ausdenke. Ich bevorzuge es, zunächst ein einfaches Musikstück fertigzustellen und es anschließend zu verändern. Ich habe es nie gekonnt, mehrere Entwürfe gleichzeitig zu bearbeiten.“



Russel Shaws hat die Fenster seines Tonstudios mit schwarzer Folie verklebt. So wird er durch den „störenden“ Tag- und Nacht-Rhythmus nicht in seiner Kreativität unterbrochen.

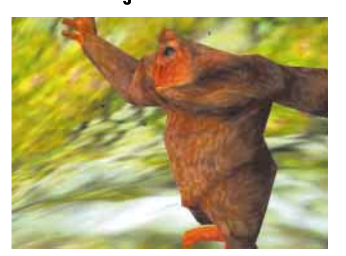
Black & White wird anders klingen als alles, was jemals gemacht wurde. Jede Region der Landkarte wird unterschiedliche Ausrichtungen (Gut/Böse), unterschiedliche Völker und unterschiedliche Ereignisse haben. Die Landschaftsteile werden von einer sich nahtlos verändernden Musik untermalt, die zu der jeweiligen Situation paßt. Wenn man auf ein böses chinesisches Volk blickt, das für einen Zauberspruch betet, wird die Musik das wiedergeben. Nachdem man zu einem guten Tibetanervolk scrollt, wird die Musik dies ebenfalls untermalen. Das Ziel ist es, den Übergang zwischen den beiden Musikstücken unhörbar zu machen, obwohl sich die Melodien und die Instrumente unterscheiden werden. Es wird eine einzigartige Welt, in der jedes der bis zu 10.000 Objekte eigene Klang-Effekte besitzt. Je nach Kartenausschnitt und aktueller Spielsituation spielen die verschiedensten Klangrichtungen dieser Effekte zusammen und bilden ein außergewöhnliches Klangerlebnis. In sehr großen Höhen, zum Beispiel den Wolken, ist nur der kalte Wind der Stratosphäre und der Schrei eines aufsteigenden Bussards zu hören. Wenn man durch die Wolken absteigt, füllt sich der Raum mit all den Umweltgeräuschen, auf die man blickt: Dschungel, Wüste, Ozean, Dörfer, Sümpfe und so weiter. Mit etwas



Aus dieser Perspektive sind neben den Atemgeräuschen des Riesenaffen auch die panischen Stimmen der Dorfbewohner zu hören.



Aus großer Höhe ist nicht einmal das Schnauben der Kreatur zu vernehmen, dafür aber das Rauschen des Windes und vereinzelte Vogelschreie.



Selbst die winzigen, dreidimensionalen Fliegen, die um den Kopf der Kreatur schwirren, geben jeweils eigene Geräusche von sich.

Glück hört man sogar eine Kreatur am Horizont entlangstampfen. Begibt man sich unterhalb die Höhe der Bäume, erkennt man auch die Geräusche der einzelnen Dorfbewohner. Schweine grunzen, während sie vorbeitrippeln. Zoomt man sich schließlich bis zu seiner Kreatur, hört man sie atmen und schnauben. Sie zerstampft gerade etwas. Man zoomt bis in ihr Gesicht. Bzzzzz! Eine Fliege summt über ihren Kopf. Bzzzzzz... Derartige Soundeffekte wird man in *Black & White* finden. Das „Micro Zoom Audio“, wie wir es nennen, hat noch niemand zuvor versucht. Es ist eine beängstigende Menge Arbeit. Aber ich glaube, daß es eine zusätzliche Dimension des Realismus' in das Spiel einbringen wird. Hoffentlich ist es den Aufwand wert.

Steve Jackson ■



Thilo Bayer spricht über seinen USB-Selbstversuch

Neulich abend hat das Schicksal zugeschlagen. Am Anfang stand die Mission, den USB-Port für Multiplayer-Zwecke zu nutzen. Am Ende der Expedition lag Hoffnungslosigkeit über der Szene, nachdem das dritte Neubooten nur einen Ausnahmefehler hervorbrachte. Doch wie kam es zum Alptraum im Gewand des strahlend blauen Bildschirms? Gehen wir zum Beginn des Abends zurück. Ein Kumpel kam mit einem Faß Bier vorbei und schon schwelgten wir in alten Zeiten, als man in *NHL 95* nächtelang gegen den Computer zockte. Die Idee zu einem *NHL 99*-Match erlitt einen Dämpfer, als wir die Gamepad-Lage durchdachten. Zwei Pads an einem PC bei dem Knopfhunger von *NHL 99*? Moment! Wozu lagen da zwei USB-Gamepads herum? Und schon ging der Tanz der Eisprinzessinnen los. Nach Stunden gepflegter Bodychecks kam ein Kollege hinzu. Kurzerhand stöpselten wir ein Pad an die Soundkarte. Im Spiel auf Eis ging alles glatt, aber nach einem Neustart war die Bescherung perfekt. Der Lohn der Aktion: die Win98-Neuinstallation. Pionierarbeit ist eine undankbare Aufgabe...

Guillemot Maxi Studio ISIS

Studio-Atmosphäre vom Multimedia-Spezialisten Guillemot

Guillemot startet seinen PCI-Auftritt mit der Maxi Studio ISIS, die besonders für den Heimmusiker interessant ist. Über eine externe Box lassen sich 8 analoge Eingänge, 4 analoge Ausgänge und zwei digitale Ausgänge (S/PDIF) nutzen. Die Chipsätze Dream9707 und ESS Maestro 2Me ermöglichen Echtzeit-Effekte auf allen Audioquellen. Eine Besonderheit ist der für PCI-Karten unübliche, 4 MB große Wavetable-Synthi. Die Karte ist kompatibel zu DirectSound, DirectSound3D und A3D 1.0. Unter DOS beherrscht sie Standards wie Soundblaster, SB Pro und General Midi. Die Heimstudiokarte ist seit Anfang Dezember für 649,- Mark im Handel.
Info: Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.com)



Mit 8 Eingängen ist die Maxi Studio ISIS gerade richtig für den ambitionierten Heim-Musiker.

DirectX 6.1



Multimedia-Zukunft von Microsoft

Anfang November wurde der erste Release Candidate von DirectX 6.1 an die Beta-Tester ausgeliefert. Bis zur Veröffentlichung der endgültigen Version wird es also nicht mehr lange dauern. Ob DirectMusic tatsächlich integriert sein wird, ließ sich anhand der Vorab-Version nicht feststellen. Mit DirectMusic soll die im Spielebereich dahinsiechende MIDI-Musik einen Aufschwung bekommen. Ein integrierter Software-Synthesizer sowie die Unterstützung von Downloadable Samples sind dabei das Hauptanliegen. Zeitgleich mit DirectX 6.1 wird ein Service Pack 2 für Windows 98-Besitzer erscheinen, das alle neuen Komponenten beinhaltet. Spannend wird es jedoch vor allem mit DirectX 7. Die umfangreiche Unterstützung von CPU-Besonderheiten (u. a. MMX 2), Stereobrillen, Lichtgewehre und aufgebohrtes Force Feedback sind dafür geplant. Außerdem wird ein sog. Semantic Mapper die Verwaltung und Ansteuerung verschiedener Eingabegeräte erleichtern, so daß der Spieler beispielsweise problemlos Maus und Joystick kombinieren kann.
Info: Microsoft, www.microsoft.com



Expendable von Rage wird eines der ersten D3D-Spiele sein, das Bump Mapping und Texturenkompression unterstützt.

Pioneer DVD-Laufwerke

DVD-Überschall

Seit Anfang Januar hat Pioneer zwei neue DVD-Laufwerke im Angebot. Das DVD-A03S ist ein ATAPI-Laufwerk, während das DVD-U30S über die SCSI-Schnittstelle an den Rechner angeschlossen wird. Im DVD-Bereich schafft das Duo Geschwindigkeiten von jeweils „6X" – d. h. 6x 1,35 MB/Sekunde. Im CD-ROM-Bereich liegt die Geschwindigkeit bei „32X", wobei 1X hier 150 KB/Sek. bedeutet. Das DVD-A03S wechselt für 290,- Mark, das DVD-U30S für 350,- Mark den Besitzer.
Info: Pioneer, 02154-913356 (www.pioneer.de)



Mit den neuen DVD-Laufwerken wird das Spiel Blade Runner ausgeliefert.

Riva TNT 2 und Vanta

Die Chip-Zukunft von nVidia



Creative Labs wird einen Unreal-Patch für seine TNT-Karten veröffentlichen. Zusätzliche Schatten-Effekte erhöhen die visuelle Qualität.

Die zweite Revision des 3D-Beschleunigerchips Riva TNT ist auf dem Vormarsch: Riva TNT 2. Durch die kleinere Bauform (0.25 anstatt 0.35 Micron) soll die neue Variante mit 125 MHz Chip- und 143 MHz Speichertakt laufen. Außerdem sollen nun 32 MB RAM angesprochen werden können statt bisher 16 MB. Ein weiteres Produkt auf der Basis des TNT trägt den Namen Vanta. Die kleinere 64 Bit-Architektur und der ausschließliche Einsatz in Motherboards sind die wichtigsten Kennzeichen dieses kostengünstigen Chips. Sowohl der TNT 2 als auch der Vanta sollen im Frühling 1999 vom Fertigungsband laufen.
Info: nVidia, www.nvidia.com



TELEGRAMM

+++ Die Matrox Millennium G200 SD mit dem G200-Chip ist eine spezielle PCI-Version des AGP-Kollegen. Sie kostet 279,- Mark und verfügt über 8 MB SDRAM sowie einen 250 MHz RAMDAC. Im Bundle gibt es das Rennspiel Motorhead und zwei Micrografix-Produkte (Picture Publisher 8 und Simply 3D3) dazu. **Info: Matrox, 089-614474-0 (www.matrox.de)** +++ Mit dem Maxi Converter Deluxe von Guillemot können Sie Ihr Monitor-Signal auf den Fernseher bringen. Unabhängig von der Grafikkarte kann er Auflösungen von 640x480 bis hin zu 1.024x768 bearbeiten. Der TV-Konverter verfügt über Scart, S-VHS und Composite-Ausgänge und kostet ungefähr 380,- Mark. Außerdem wird Guillemot mit der Maxi TV Video PCI 2 eine TV-Tuner-Karte veröffentlichen. **Info: Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.de)** +++ Die neue eyeSCREAM 3D-Brille von Metabyte funktioniert technisch wie der Vorgänger WickedVision (Test in PCG 12/98). Über eine infrarotgesteuerte Brille werden die Monitorsignale für das Auge so verfremdet, daß der Spieler denkt, er schaue durch den Monitor in die Spielwelt hinein. Die Brille kann an allen Voodoo2-Karten betrieben werden. Bisher funktionieren schon mehr als 160 Spieletitel mit der 3D-Brille. Das Brillenset kostet 275,- Mark. **Info: Metabyte, 0241-4704116 (www.wicked3d.com)** +++

VideoLogic PowerVR 250

Die Rückkehr der PowerVR-Ritter



Einer der hoffnungsvollsten Grafikkarten-Chipsätze meldete sich im Dezember mit einem Lebenszeichen zurück. VideoLogic und NEC ließen verlauten, endlich erste Samples mit dem PowerVR 2 fertiggestellt zu haben. Das erste PC-Produkt dieser Chip-Familie ist der PowerVR 250, der im ersten Quartal 1999 in größeren Mengen erscheinen soll. Die größte Aufmerksamkeit erregt der Chip durch seine 3D-Architektur, die sich von den übrigen Rendermaschinen der Chip-Konkurrenz deutlich unterscheidet. Anstatt alle Polygone einer Szene zu zeichnen, mit Texturen zu bekleben und erst danach die sichtbaren Objekte zu bestimmen, geht der PowerVR einen anderen Weg. Er teilt das gesamte darzustellende Bild in kleine Happen (tiles) auf und berechnet nur, was auch tatsächlich sichtbar ist. Auf diese Weise will VideoLogic eine höhere Zeichengeschwindigkeit als gleichgetaktete Grafikchips der Konkurrenz erreichen. Das (voraussichtliche) Fehlen einer zweiten Textureinheit wird dem Chip in Multi-Texturing-Spielen jedoch Nachteile verschaffen. Mit ersten Tests rechnet die Hardware-Redaktion Anfang Februar.
Info: VideoLogic, 06103-934714 (www.powervr.com)

STECKBRIEF

Chip	PowerVR 250
Info	www.powervr.com
Chiptyp	2D-/3D-Kombichip
Bauform	PCI/AGP
AGP-Modi	2X, SBA, DME
Grafik-RAM	8-32 MB SD-/SGRAM
RAMDAC	230 MHz
3D-API	D3D, OGL, PowerSGL
3D-Farbtiefe	32 Bit
Tiefeninfo	32 Bit
3D-Effekte	Kantenglättung, Environment Mapping
Stärken	3D-Architektur
Schwächen	Später Marktauftritt

Asphaltdschungel: Force Feedback-Lenkräder beim Kraft-Training

Anschnallpflicht

Bitte den Gurt anlegen. Nach unserem Vergleichstest in PCG 12/98 haben im Dezember zwei weitere kraftverstärkte Steuermänner vor unserem verlagseigenen Fitneß-Studio geparkt. Wie gut sich die Lenkradsysteme in der Spiele-Praxis bewähren, erfahren Sie in den nachstehenden Härtetests. May the force feedback with you!

THRUSTMASTER FORMULA FORCE GT

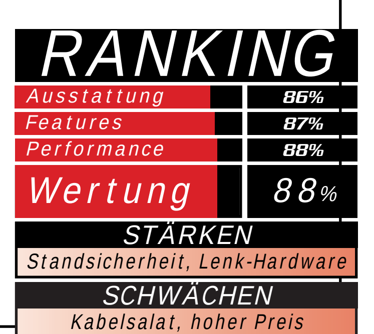
Das Steuerrad ist angenehm gummiert und wird von zwei analogen Wippschaltern aufgewertet.

Mit zwei Hebeln wird das Force GT sehr sicher am Schreibtisch befestigt.

Standfestigkeit ist der zweite Vorname der Pedale von Thrustmaster.

Geradezu in letzter Sekunde legte das lange erwartetete Force GT von Thrustmaster (www.thrustmaster.com, 08161-871093) einen Boxen-Stopp im Test-Parcours der Hardware-Redaktion ein. Mit 449,- Mark Antrittsgeld werden dabei nur wohlhabende Rennställe an eine entsprechende Investition denken. Softwareseitig läßt sich dieser hohe Preis nicht rechtfertigen, da der Lenker-Packung keine Spiele-Vollversionen beiliegen. Doch zumindest die eigentliche Spiele-Hardware läßt erahnen, warum Thrustmaster mit seinem Anschaffungspreis so hoch hinaus will. Der extrem stabile Unterbau ist dabei identisch zur Karosserie der kraftlosen Wheel-Referenz Formula One. Dadurch hat Thrustmaster das hervorragende zweiteilige Befestigungs-System und den einzigartigen Schaltknüppel zum Force GT hinübergerettet. Die eigentlichen Innovationen beherbergt das vollgummierte Steuerrad. Immerhin ist der Kraftfahrer mit zwei analogen Gas- und Bremswippen sowie vier Funktionsknöpfen bepflastert. Außerdem hat das Wheel sogar einen Power-On-Knopf, um es bei Nichtgebrauch in den Controller-Tiefschlaf zu versetzen. Auch bei den Pedalen hat Thrustmaster Hand angelegt und das Design der Trethebel im Vergleich zum Formula One verbessert. Gas und Bremse sind etwas abgeflacht und sorgen durch unterschiedliche Widerstände für eine zusätzliche Prise Realismus. Unangenehm fallen eigentlich nur der recht lästige Kabelsalat und das damit verbundene Aufstellproblem sowie die nicht optimale Erreichbarkeit der Funktionstasten auf. Die grundsätzliche PC-Connection wird lobenswerterweise alternativ über einen seriellen oder USB-Port (Win98) hergestellt. Im Spiele-Einsatz macht sich der ausgewogene Grundwiderstand des Force GT positiv bemerkbar. Wenn man sich nicht an den Schleifgeräuschen stört, sind die Rennboliden auch in kraftlosen Spielen wie *Grandprix Legends* präzise zu steuern. Im Kraft-Training mit *Need for Speed 3* oder *Motorhead* geht das Force GT über die i-force-Schnittstelle und liefert gute Rütteleffekte. Im Vergleich zum SideWinder FF Wheel fehlt ihm jedoch die Möglichkeit, Effekte der Y-Achse mit auf die X-Achse zu packen. Fazit: Das Force GT schafft problemlos den Sprung auf das FF-Lenkrad-Treppchen. Der hohe Preis und kleinere Design-Macken wie die Kabelverlegung verhindern jedoch weitere Höhenflüge.

AWARD PC Games CD & Mag



LOGITECH WINGMAN FORMULA FORCE

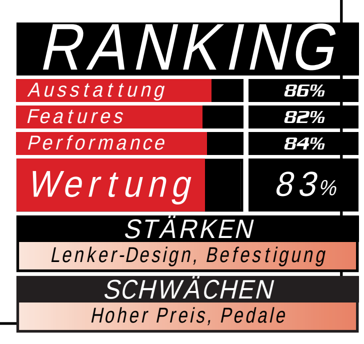


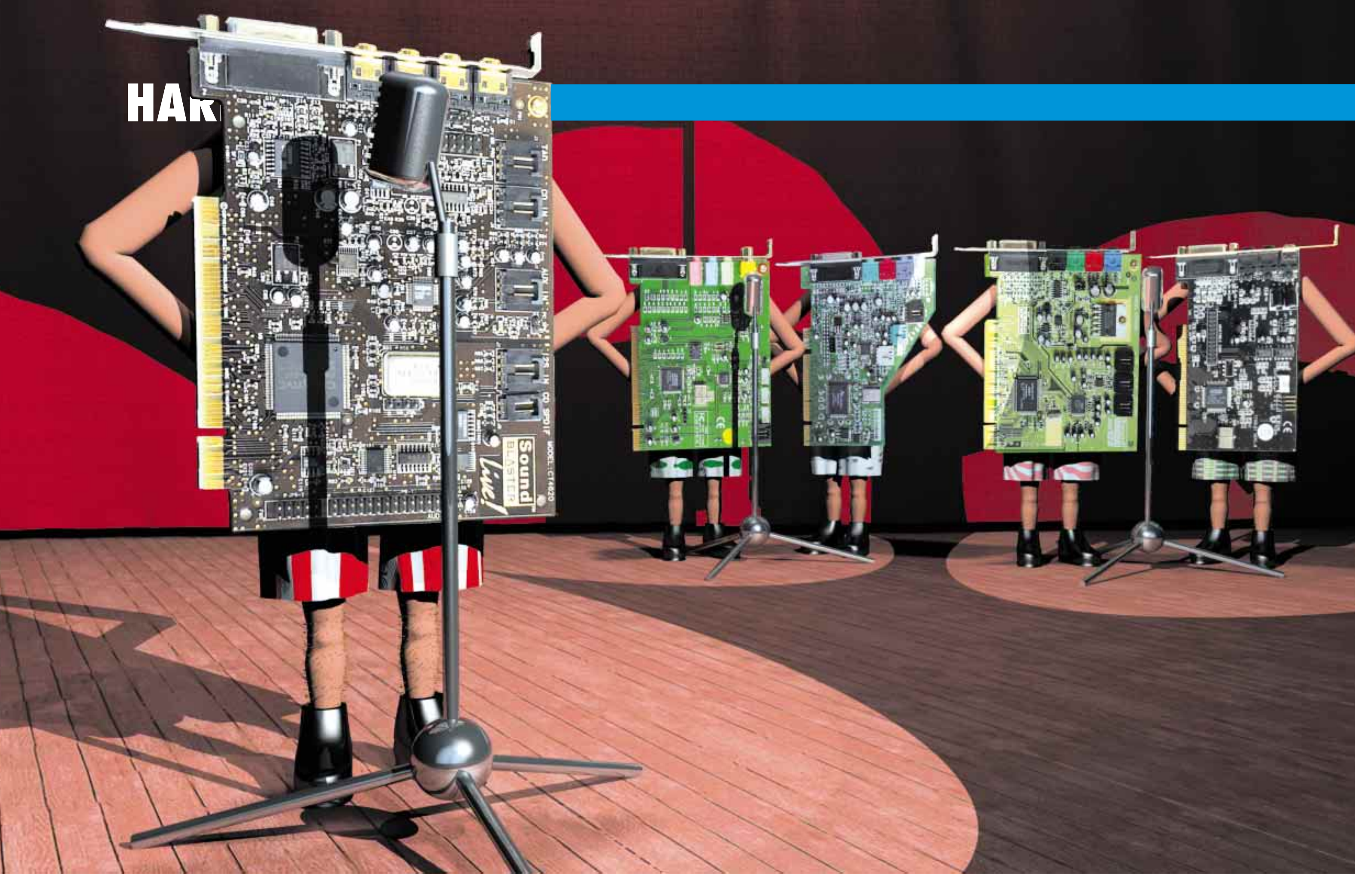
Der Lenkergriff ist an Ergonomie kaum zu überbieten – hier zeigt sich die Verarbeitungskunst von Logitech.

Sowohl Befestigungsmechanismus als auch Kabelsalat kann man getrost als vorbildlich bezeichen.

Der Pedalblock ist zwar erfreulich voluminös ausgefallen, Gas- und Bremshebel sind jedoch eindeutig zu klein.

Nach dem sehr erfreulichen Force Feedback-Start mit dem WingMan Force (PCG 1/99) schickt Logitech (www.logitech.de, 069-92032165) nun seinen Beitrag zur FF-Lenker-Offensive ins Rennen. Das Formula Force sticht auf den ersten Blick durch sein Ferrari-kompatibles Steuerrad aus der Masse an Kraftfahrern heraus. Die Ausstattungsseite bestreiten dabei die eigentliche Lenkvorrichtung, ausladende Pedale sowie immerhin zwei Spieletitel (*F1 Racing Sim.*, *Motorhead*). Bei einem anvisierten Preis von 399,- Mark darf man ein derartiges Rüstzeug aber auch erwarten. Schon beim Aufbau wird klar, daß sich Logitech reichlich Gedanken über das Design gemacht hat. So verlaufen die lästigen Kabelstränge zum PC komplett über die Pedale. Außerdem überzeugt die Steuereinheit durch eine sehr schmale Karosserie, die trotzdem bombensicher auf dem Spiele-Schreibtisch thront. Sehr elegant sind auch die Anschlußmöglichkeiten mit dem PC gelöst. Alternativ geht das Formula Force am seriellen Port (Win95/98) oder mit einem mitgelieferten Aufsatz am USB-Interface (nur Win98) an den Start. Beim Lenker fällt außerdem die großzügige Gummierung positiv auf. Die Schaltwippen sind dagegen nicht optimal gelöst. Richtig zwiespältig wird es bei den Pedalen. Die eigenen Spiele-Treter freuen sich über einen enorm großen Stauraum und eine seitliche Fußablage. Weniger vorteilhaft sind die zu klein geratenen Gas- und Bremshebel sowie der kurze Trittweg. Der Unterschied zwischen Vollgas und leichter Beschleunigung ist auch nach längerem Spielen kaum zu spüren. Da hilft es auch wenig, daß die Pedale unterschiedliche Widerstände für Gas und Bremse besitzen. In der FF-Praxis machte der i-force-Bolide eine solide Figur und vermittelte vor allem feine Effekte sehr gut. Ein neuer Beta-Treiber, der auf der nächsten Heft-CD zu finden ist, sorgte auch für das verbesserte Übermitteln starker FF-Einlagen. Bei Spielen mit FF erlaubte das Wheel sehr präzise Steuer-Manöver. Ohne Kraftrückkopplung verfügt das Formula Force aber über einen zu geringen Grundwiderstand. Insgesamt gesehen reicht es für das Formula Force zu einem Platz in der Spitzengruppe, an den Top 3 schrammt es jedoch knapp vorbei.





Der Platinen-Grand-Prix: PCI-Soundkarten im Vergleich

Schall-Platinen

Wer noch das armlange Platinen-Brett einer Sound Blaster AWE 32 in ISA-Bauform kennt, wird angesichts der schmächtigen PCI-Konstruktionen der neuen Soundkarten-Generation Zweifel an deren Klangfähigkeiten hegen. Doch auch im Opernsänger-Genre steht Fülligkeit ja nicht unbedingt für wohlfeile Sangeskunst. Spitzen Sie nun Ihre Lauscher, denn unser anstehendes Soundkarten-Vorsingen förderte so manchen Hit-Kandidaten ans Tageslicht.

Vor genau einem Jahr (PCG 1/98) stand der Test von Soundkarten auf der Tagesordnung der Hardware-Redaktion. Bis auf wenige Ausnahmen waren damals sämtliche Klang-Kandidaten in der altehrwürdigen ISA-Bauform gehalten. Das Starterfeld für den heutigen Platinen-Grand Prix zeigt jedoch ein völlig anderes Klangbild. Alle Anwärter auf den Audio-Thron kleiden sich mittlerweile im PCI-Gewand, um der unabwendbaren Entwicklung auf dem Motherboard rechtzeitig Folge zu leisten. Nach dem Willen von Intel werden ISA-Slots schon bald von der Bildfläche verschwinden und zusätzlichen PCI-Slots Platz machen. Dieser Generationswechsel verursacht zwei wichtige Fragestellungen. Thema Nr. 1: Lohnt es sich für Inhaber einer ISA-Karte, auf ein PCI-Board umzusteigen? Thema Nr. 2: Welcher der aktuellen PCI-Lärmer gewinnt die Klang-Hitparade unter spielerischen Gesichtspunkten? Fragen über Fragen, die wir im Folgenden ausführlich beantworten werden. Bevor Sie sich mit den wichtigsten Kriterien beim Kauf einer Soundkarte auseinandersetzen, sollten Sie jedoch zumindest ein grundlegendes Verständnis für deren Arbeitsweise besitzen. Grundsätzlich gibt es im Audiobereich Sound-Effekte und Musik, wobei die hierfür notwendigen Daten in unterschiedlicher Form vorliegen können. Effekte wie Explosionen oder Gewehrschüsse werden in der Regel als digitalisierte Daten auf Ihre Festplatte kopiert und bei Bedarf abgespielt. Bei manchen Spielen liegen diese Samples sogar als Wave-Dateien vor, so daß

AUDIO-GLOSSAR

AD/DA-Wandler: Der AD-Wandler der Soundkarte wandelt analoge Signale (z. B. von einem Plattenspieler) in ein digitales Datenformat um, während der DA-Wandler aus digitalisierten Klängen analoge Päckchen schnürt.
DLS: Steht für Downloadable Sounds und wurde als neuer Musik-Standard ins Leben gerufen. Spieleprogrammierer haben die Möglichkeit, MIDI-Dateien so festzulegen, daß sie automatisch in das RAM der Karte bzw. des PCs geladen werden. Erste DLS-Spiele sind mit DX 7 zu erwarten.
FM-Synthese: Im Vergleich zur Wavetable-Variante läßt die Frequenz-Modulation nur die Erzeugung künstlicher Instrumentenklänge zu.
MIDI: Die Standardschnittstelle Musical Instruments Digital Interface (MIDI) sorgt für den reibungslosen Austausch von Musikdateien zwischen PC und MIDI-Hardware. Ein typischer MIDI-Befehl enthält Angaben über Länge, Lautstärke und Höhe des zu spielenden Tons.
Sound Blaster: Bei DOS-Spielen bleibt dieser Quasi-Standard von Creative Labs unverzichtbar.
Wavetable-Synthese: Im Gegensatz zur FM-Synthese kommen die im Speicher der Soundkarte bzw. des PCs enthaltenen Instrumenten-Samples bei MIDI-Dateien zum Einsatz. Unterschiedliche Abspielgeschwindigkeiten erlauben eine Variation der Tonhöhen.

man diese separat über den normalen Audio-Player abspielen kann. Während Effekte also mehr oder weniger einträchtig digitalisiert vorhanden sind, stellt sich die Situation bei der Wiedergabe von Musikstücken anders dar. *Half-Life* greift beispielsweise auf Musik zurück, die direkt von der Spiele-CD-ROM im CD-Audio-Format geladen wird. *Unreal* arbeitet hingegen mit umfangreichen digitalisierten Orchestereinlagen, die auf die Festplatte kopiert werden. Die dritte Möglichkeit nimmt unter anderem *Final Fantasy VII* für sich in Anspruch: Musik nach dem MIDI-Standard. Zum Abspielen solcher Dateien wird nicht wie bei den Digi-Dateien der Digital-Analog-Wandler bemüht, sondern der integrierte Wavetable-Synthesizer. Die Qualität dieses Bauteils schwankt je nach Soundkarte erheblich, was aber durch die relativ geringe Anzahl an MIDI-Spielen nicht so stark ins Gewicht fällt.

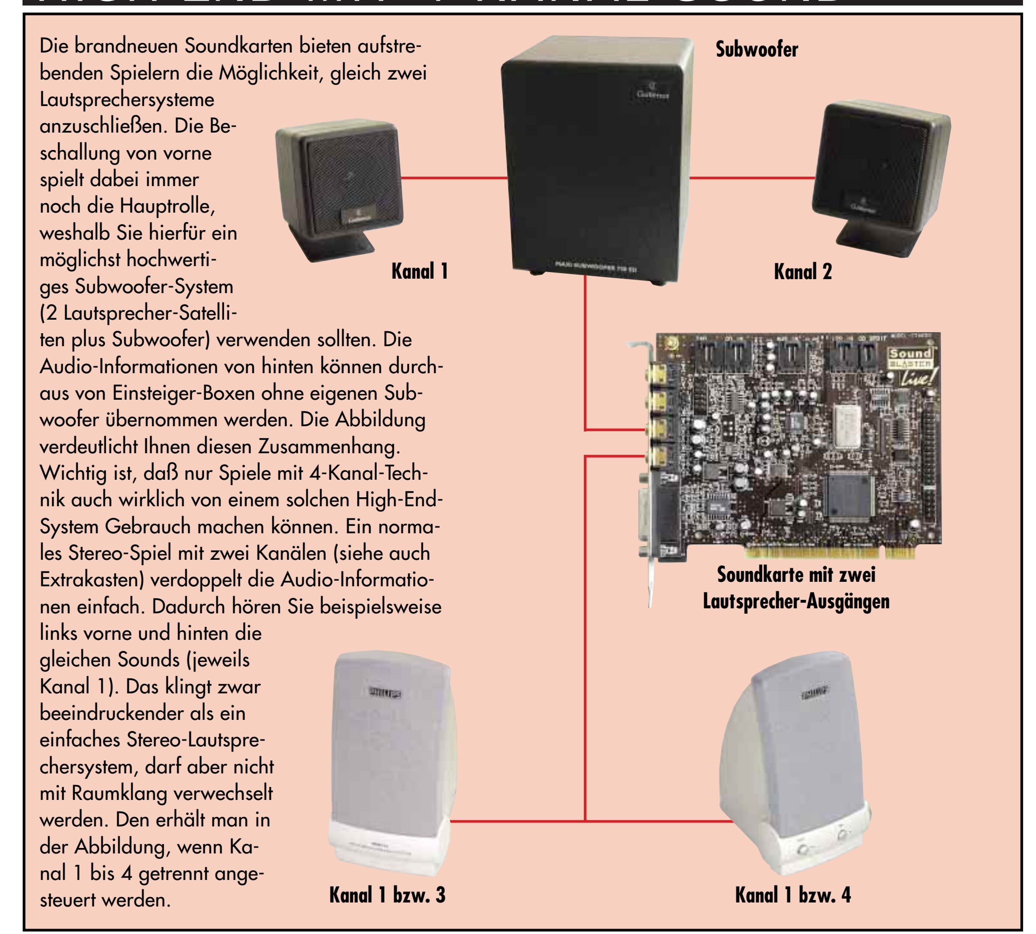
Orchesterprobe

Nach der Unterscheidung zwischen digitalisierten Sound-Effekten und musikalischen Einlagen geht es nun an die Vorstellung wichtiger Unterscheidungskriterien von Lärmplatinen. Bei den Ein- und Ausgängen der Boards sind schon einmal zwei Kandidaten für Spieler hochinteressant. Zum einen ist der MIDI-Port zu erwähnen, der gleichzeitig als Gameport für Spiele-Controller dient. So manche ältere ISA-Soundkarte sorgte für Force Feedback-Verdruß, da sie den SideWinder FF Pro nicht erkannte. Die neuesten PCI-Karten sind hier unempfindlicher, aber noch nicht völlig frei von Macken. So verweisen Platinen mit dem Vortex 1-Chip darauf, daß sie nicht mit der SideWinder-Software von Microsoft in der Version 3.0 zusammenarbeiten. Mit der aktuellen deutschen Fassung hat es bei unseren Tests aber keine Probleme gegeben. Zum anderen sollten Spieler mit größeren 3D-Sound-Ambitionen darauf achten, daß die Traumplatine ihrer Wahl einen zweiten Lautsprecher-Ausgang besitzt. Gerade die zahllosen Boards auf Basis des Vortex 1 sind leider nur Herr über einen Ausgang und können deshalb nur bedingt realistische Raumklänge vermitteln. Da qualitativ ansprechende Lautsprecher mittlerweile kein Vermögen mehr kosten müssen, sollten sich audiophile Zocker deshalb das zweite Lautsprecherpaar für Spiele mit eingebauter 4-Kanal-Technik gönnen.

Soundschnitt

Da immer mehr Spiele auf 3D-Sound setzen, wird die Frage nach der Schnittstellen-Kompatibilität zunehmend wichtiger. Wie schon im Grafikkarten- oder Force Feedback-Genre ringen mehrere Standards um die Anerkennung bei Soundkarten-Herstellern und Spiele-Programmierern. Die bedeutendsten Schnittstellen bzw. APIs sind zweifellos A3D von Aureal sowie DirectSound3D von Microsoft. Dazu gesellen sich unter anderem EAX, QSound Q3D und Sensaura 3D. Um diesem Durcheinander noch die Krone aufzusetzen, ist auch die im jeweiligen Spiel verwendete API-Versionsnummer wichtig. So können Platinen mit Vortex 1-Chip, die eine direkte A3D-Unterstützung aufweisen, nur bedingt mit der neuesten Version 2.0 umgehen. Die wirklich revolutionären Neuerungen kann nur der Vortex 2 an das Ohr des Spielers schleusen. Bei Direct-

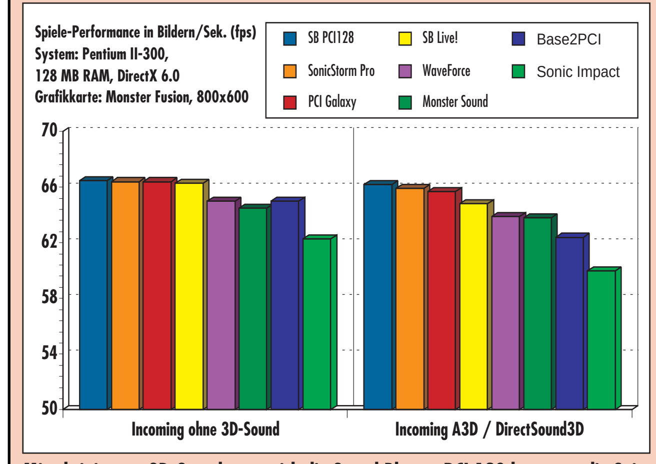
HIGH-END MIT 4-KANAL-SOUND



Die brandneuen Soundkarten bieten aufstrebenden Spielern die Möglichkeit, gleich zwei Lautsprechersysteme anzuschließen. Die Beschallung von vorne spielt dabei immer noch die Hauptrolle, weshalb Sie hierfür ein möglichst hochwertiges Subwoofer-System (2 Lautsprecher-Satelliten plus Subwoofer) verwenden sollten. Die Audio-Informationen von hinten können durchaus von Einsteiger-Boxen ohne eigenen Subwoofer übernommen werden. Die Abbildung verdeutlicht Ihnen diesen Zusammenhang. Wichtig ist, daß nur Spiele mit 4-Kanal-Technik auch wirklich von einem solchen High-End-System Gebrauch machen können. Ein normales Stereo-Spiel mit zwei Kanälen (siehe auch Extrakasten) verdoppelt die Audio-Informationen einfach. Dadurch hören Sie beispielsweise links vorne und hinten die gleichen Sounds (jeweils Kanal 1). Das klingt zwar beeindruckender als ein einfaches Stereo-Lautsprechersystem, darf aber nicht mit Raumklang verwechselt werden. Den erhält man in der Abbildung, wenn Kanal 1 bis 4 getrennt angesteuert werden.

PERFORMANCE-LABOR

Während bei Grafikkarten um jedes Bild pro Sekunde mühsam gekämpft wird, vernachlässigen viele Anwender ihre Soundkarte als mögliche Spiele-Bremse. Bei unseren Messungen mit *Incoming* ergab sich immerhin ein Performance-Unterschied von 10% zwischen dem Top-Scorer SB PCI128 und dem Schlußlicht Sonic Impact. So ohne weiteres lassen sich derartige Geschwindigkeitsmessungen jedoch nicht vergleichen. Manche Spiele fahren dynamisch die Soundqualität herunter, wenn die CPU-Aktivitäten für Audioberechnungen eine bestimmte Grenze erreichen. Auf diese Weise erreicht auch eine Sound Blaster 16 eine anständige Frame-Rate, wohingegen die Qualität der Sounds drastisch abnimmt.



Mit aktiviertem 3D-Sound setzt sich die Sound Blaster PCI 128 knapp an die Spitze des Starterfeldes. Die rote Laterne hält hingegen die Sonic Impact von Diamond. Als Vergleich: Gute ISA-Karten wie die Dynamic 3D von Guillemot erreichen Performance-Werte im Bereich der Base2PCI von TerraTec.



PCI-SOUND: TEST-PHILOSOPHIE

Um die neue PCI-Sound-Generation spielernah durchtesten zu können, hat die Hardware-Redaktion einen regelrechten Audio-Marathon veranstaltet. In der Kategorie „Ausstattung" bewerten wir die beigepackte Hard- und Software. Pluspunkte sind unter anderem zwei Lautsprecher-Ausgänge, Sockel für ein externes Wavetable-Modul, digitale Ein-/Ausgänge, Spielebundles oder Beigaben wie Mikrofon oder Kabel. Bei den „Features" der Platinen kommen die Unterstützung von Sound-Schnittstellen, Effekt-Möglichkeiten, das Auswählen von Samplesets für den Synthesizer sowie die problemlose Zusammenarbeit mit dem SideWinder FF Pro von Microsoft ins Spiel. Außerdem wird hier die Zusammenarbeit mit DOS (Fenster und echtes DOS) bewertet. Die „Performance" betrifft die eigentliche Wiedergabe von Digi- und MIDI-Dateien sowie die Auswirkungen auf die Spiele-Performance. Zu diesem Zweck mußte sich jede Soundkarte mit *Incoming, Unreal* und *Half-Life* auseinandersetzen, die recht hohe Ansprüche an deren Klang-Qualität stellen. Diese drei Titel unterstützen alternativ DirectSound3D und A3D – *Unreal* und *Half-Life* sogar EAX. Für den MIDI-Test kamen *Final Fantasy VII* sowie *Age of Empires* zum Einsatz, die auf derartige Musikdateien zurückgreifen. Um die Audiotests fachgerecht durchführen zu können, kamen das MicroWorks CSW350-Lautsprecher-System von Creative Labs sowie die hochwertigen Kopfhörer HD 580 von Sennheiser zum Einsatz.

Sound3D ist darüber hinaus die 4-Kanal-Technik eine Erwähnung wert, die zwei Lautsprecher-Ausgänge von der Karte fordert. Die Zahl der Spiele, die diese Technik verwenden, steigt glücklicherweise unaufhörlich an. Damit Sie mit Ihrer Soundkarte also den maximalen Audio-Spaß haben, sollte Ihr Wunschkandidat möglichst viele Standards beherrschen und zwei Lautsprecher-Ausgänge besitzen.

Singspiele

Wer sich ab und zu in die Niederungen von echtem DOS oder zumindest in ein DOS-Fenster begibt, sollte bei einer PCI-Platine auf deren DOS-Kompatibilität achten. Leider gibt es bis zum heutigen Tage keine PCI-Platine, die unter reinem DOS echte MIDI-Musik komponieren kann. Der Grund ist im fehlenden Sound-Speicher zu sehen, da PCI-Karten im Gegensatz zu hochwertigeren ISA-Kollegen keinen Sample ROM oder RAM besitzen. Sie lagern ihre Instrumenten-Sets für MIDI-Einsätze stattdessen einfach im Hauptspeicher ab. Ein weiteres wichtiges Kaufkriterium betrifft mögliche Effekt-Prozessoren auf den Platinen. Wenn ein Spiel keinen 3D-Sound besitzt (prominentestes Beispiel ist *Tomb Raider 3*), dann wird sich der ernsthafte Spieler über einen Prozessor für digitale Effekte freuen. So verfügt die SB Live! über zahlreiche Spieleprofile mit vorab erstellten Effekt-Einstellungen, die den Spiele-Sound gehörig aufmotzen.

Thilo Bayer ■

SPIELE MIT 3D-SOUND

Sie wollen handfeste Gründe, um sich auf die neuesten PCI-Soundkarten einzulassen? Mit der folgenden Tabelle erhalten Sie genug spielerische Argumente, um ebenfalls auf den 3D-Sound-Zug aufzuspringen.

Name	Hersteller	3D-Schnittstelle	4-Kanal
BattleZone	Activision	A3D	Ja
Dark Project	Eidos	A3D, DS3D	Nein
F1 Racing Sim	Ubi Soft	DS3D	Ja
Forsaken	Acclaim	DS3D	Ja
Incoming	Rage	A3D, DS3D	Ja
Jedi Knight	LucasArts	A3D	Ja
NFS 3	EA	DS3D, EAX	Ja
Trespasser	DreamWorks	A3D, DS3D, EAX	Nein
Unreal	GT Interactive	A3D, DS3D, EAX	Ja

STATEMENT

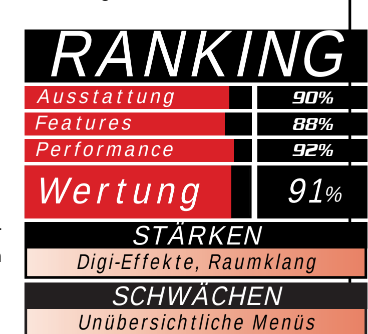
Es ist schon erstaunlich, welche Audio-Fähigkeiten die neue PCI-Soundgeneration gerade aus spielerischer Sicht besitzt. Daß der Raumklang nicht mehr in den Kinderschuhen steckt, sieht man gerade an den Platinen-Vertretern mit zwei Lautsprecher-Ausgängen. Und zu allem Überfluß liegen die getesteten Lärmboards auch preislich in vertretbaren Regionen. Da spricht eigentlich wenig dagegen, wenn Sie Ihre altgediente Sound Blaster 16 endlich in die Audio-Rente schicken. Wer jedoch eine hochwertige ISA-Karte wie die Guillemot Maxi Sound Dynamic 3D besitzt oder Wert auf schicken MIDI-Sound unter DOS legt, sollte jetzt nicht gleich in PCI-Panik ausbrechen. Unsere Messungen haben gezeigt, daß der ISA-Bus auch für Spiele mit den höchsten Audio-Ansprüchen noch ausreicht. Und schließlich will man die vorhandenen ISA-Slots nicht einfach ungenutzt dahinvegetieren lassen. Spielernaturen ohne nostalgische DOS-Ambitionen raten wir jedoch dringend zu einem Upgrade. Wer mit seiner Soundkarte eine breite 3D-Schnittstellenbasis abdecken will, sollte sich die SB Live! Value, die Monster Sound MX300 oder die PCI128 vorspielen lassen. Mit der Anschlußmöglichkeit von vier Lautsprechern sind diese Kandidaten auch für zukünftige Spiele mit 3D-Sound gerüstet.

CREATIVE LABS SOUND BLASTER LIVE! VALUE

Mit zwei Lautsprecherausgängen stehen Raumklang-Freuden keine Hindernisse im Weg.

Neben einer breiten Schnittstellenbasis überzeugt der EMU-Chip durch sein Sound-Effekt-Repertoire.

Schon in der letzten PCG führte die Hardware-Redaktion ausführliche Hörproben mit der neuesten Entwicklung von Creative Labs durch. Unser Test-Urteil fiel eindeutig aus: Keine andere Soundkarte bot zum damaligen Zeitpunkt derart klanggewaltige Möglichkeiten für Spielernaturen. Und auch im aktuellen Vergleichstest wird diese Aussage kaum erschüttert. Für Spieler ist dabei im besonderen die Live! Value von Interesse, da sie nur knapp die Hälfte im Vergleich zur normalen Live! kostet und dabei alle wichtigen Sound-Fähigkeiten besitzt. Die Unterschiede sind im Software-Bundle und einer Zusatzkarte begründet, die Musikern Verbindungen zu MIDI- oder Digital-Geräten ermöglicht. Mit der SB Live! Value erhält der Spieler eine Soundplatine, die fast alle 3D-Schnittstellen hardwareseitig oder per Emulation beherrscht – lediglich gegen A3D Version 2.0 sperrt sie sich im Moment. Ältere Spiele ohne 3D-Sound werden einfach per Mausklick mit Digi-Effekten wie Hall oder Chorus aufgemöbelt, ohne daß die Frame-Rate des jeweiligen Titels davon berührt wird. Damit können viele Spiele-Titel eine räumliche Illusion vermitteln. Auch der MIDI-Teil und die DOS-Unterstützung sind überzeugend gelöst. Der einzige echte Kritikpunkt ergibt sich durch das gigantische Funktions-Ausmaß: Mangels einer gedruckten Dokumentation verliert sich der Anwender schnell im Menü-Dschungel. Für Spieler mit größeren Sound-Ambitionen gibt es im Moment jedenfalls nur wenig Alternativen zur SB Live!.



RANKING

Ausstattung	90%
Features	88%
Performance	92%
Wertung	91%

STÄRKEN
Digi-Effekte, Raumklang

SCHWÄCHEN
Unübersichtliche Menüs



AZTECH PCI GALAXY

Wie die meisten Einsteigerkarten greift auch die PCI Galaxy nur auf einen Lautsprecher-Ausgang zurück.

Neben einer Platine auf Vortex 1-Basis (PCI338-A3D) hat Aztech zur Zeit auch eine Geldbeutel-freundliche Variante namens PCI Galaxy im Angebot. Das unscheinbare Kärtchen wird von einem Trident-Chip dirigiert, der immerhin DirectSound3D sowie A3D 1.0 beherrscht. Einen zweiten Boxen-Anschluß hat die Platine zwar nicht vorzuweisen, mit der Unterstützung von QSound Q3D klingen Spiele mit 3D-Sound aber auch auf zwei Brüllwürfeln schon ganz ordentlich. Die MIDI-Abteilung trötet trotz 6 MB Samples eher leidlich, weshalb man besser gleich den mitgelieferten Software-Synthesizer von Yamaha installieren sollte. Bevor Sie jedoch einen spielerischen Ausflug in eine DOS-Box (Fenster-Modus) unternehmen, sollten Sie manuell den Hardware-Synthi aktivieren. Ansonsten blüht Ihnen wie in unserem Fall ein etwas unmotivierter Neustart des Rechners. Außerdem sollten Sie die Finger vom Surround-Schalter lassen, der seine nett anzuhörende Stereobasis-Verbreiterung nur durch deutliche Knister-Einlagen bei der Wiedergabe erkauft. Mit der PCI Galaxy sind jedenfalls sparsame Spieler durchaus gut beraten. Die vergleichsweise reichhaltige Kabel-Ausstattung und der Wavetable-Sockel sind kleine Pluspunkte, die zusammen mit der soliden Performance die PCI Galaxy zu einem Preistip machen.

Der Trident-Prozessor beschleunigt DirectSound3D und emuliert A3D mit Hilfe der CPU.

RANKING

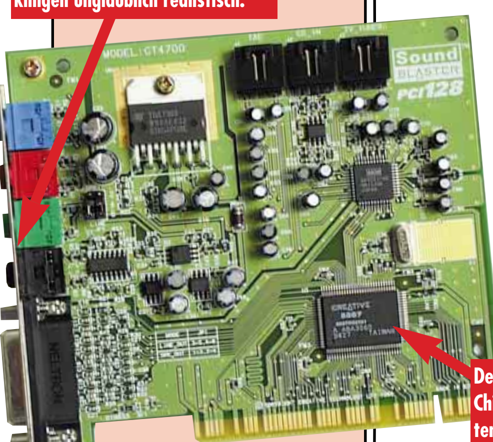
Ausstattung	72%
Features	70%
Performance	70%
Wertung	71%

STÄRKEN
Günstiger Preis, Ausstattung

SCHWÄCHEN
MIDI, DOS-Unterstützung

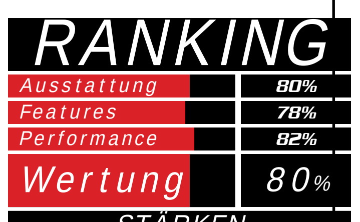
CREATIVE LABS SOUND BLASTER PCI128

Bei zwei Boxenausgängen lacht das Spielerherz: Spiele wie NFS 3 klingen unglaublich realistisch.



Der aufgeschraubte Creative-Chip basiert auf dem bekannten Ensoniq PCI Audio.

Neben der SB Live! bietet Creative Labs auch die PCI128 an, die dem Anwender für knapp 130,- Mark einen günstigen PCI-Einstieg verschafft. Sie sollte nicht mit der PCI64 verwechselt werden, die in Komplettsysteme verbaut wird. Der Sound-Prozessor stellt eine Weiterentwicklung des Ensoniq PCI Audio dar und verträgt sich mit DirectSound3D, A3D 1.0 sowie EAX. Für die Wiedergabe von 3D-Sounds sind zwei Lautsprecher-Ausgänge einsatzbereit, wodurch entsprechend programmierte Spiele wie *Unreal* zur klanglichen Höchstform auflaufen. Unter DOS stehen SB Pro-Effekte sowie musikalische Untermalungen nach OPL3-Standard zur Verfügung. Wer unter Win9x musizieren will, kann 2, 4 oder 8 MB große Instrumentensets in den Hauptspeicher auslagern. Das Ergebnis läßt sich durchaus hören, kommt aber nicht ganz an die Qualität der Live! heran. Bei Spielen mit 3D-Sound überzeugt die PCI128 durch sehr gute Klangfähigkeiten und steht der Live! kaum nach. Lediglich die EAX-Hürde schafft sie nicht ganz. Während *NFS 3* anstandslos Effekte liefert, stottert der Sound bei *Half-Life* mit eingeschaltetem EAX. Fazit: Wer auf den Preis schielt, erhält mit der PCI128 eine klangstarke Alternative zu den Referenzplatinen. Die fehlenden Digi-Effekte der Live! können sparsame Spieler verschmerzen.



3D-SCHNITTSTELLEN

Was wäre die Hardware-Welt ohne konkurrierende Schnittstellen, die dem potentiellen Käufer die Entscheidung schwer machen? Im Folgenden finden Sie deshalb eine kurze Erläuterung aller wichtigen 3D-Schnittstellen im Audio-Bereich.



Aureal A3D
Der 3D-Pionier Aureal schickt seine API A3D mitterweile in der Versionsnummer 2 ins Rennen. Die Spieleliste mit A3D-Support ist recht umfangreich und wird auch in Zukunft noch weiter wachsen (www.aureal.com). Neben den Aureal-eigenen Vortex-Chips gibt es auch andere Audio-Prozessoren, die diese API grundsätzlich verstehen. Dabei werden die A3D-Befehle einfach in DirectSound3D umgerechnet, was eine höhere Beanspruchung der Rechner-CPU erfordert. Die SB Live! oder auch die SB PCI128 sind Beispiele für solche Soundkarten. Während Spiele, die mit A3D 1.0 programmiert wurden, noch auf allen Vortex-Karten oder per CPU-Emulation liefen, sieht es mit Version 2 etwas anders aus. Die dort gebotenen Zusatz-Effekte sowie das vielgepriesene Wavetracing (Berücksichtigung von Reflexionen an Wänden) können nur Vortex 2-Karten wie die Monster Sound MX300 interpretieren. Mit dem neuesten Referenztreiber von Aureal laufen zumindest Vortex 1-Karten auch mit A3D 2.0.

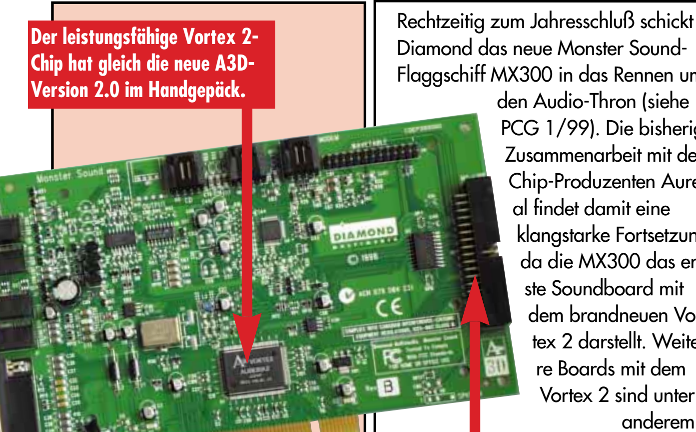


Microsoft DirectSound3D
DirectSound3D ist Bestandteil des DirectX-Paketes und dient als 3D-Erweiterung der DirectSound-Schnittstelle. Da alle neueren Soundkarten DS3D hardwaremäßig beschleunigen, wird sich der Spiele-Support sicherlich weiter ausdehnen. Ein Schmankerl stellt die Unterstützung der 4-Kanal-Technik dar, die zum ersten Mal mit *F1 Racing Simulation* vorgestellt wurde. Dabei werden alle vier Lautsprecher mit unterschiedlichen Sounds gefüttert, was vor allem für ein hervorragendes Vorne-Hinten-Hörerlebnis sorgt.



Creative Labs EAX
Das jüngste Schnittstellen-Kind stellt EAX (Environmental Audio Extensions) dar, das von Creative Labs als Erweiterung zu DirectSound3D eingeführt wurde. Bisher unterstützen nur die neuen Sound Blaster-Platinen EAX, schon bald werden aber alle DirectSound3D-fähigen Karten nachziehen. Auch EAX kennt mittlerweile schon unterschiedliche Versionsnummern. Während die bisherige Version 1.0 in der Hauptsache Raumklang und Hall-Effekte beherrschte, jongliert die vor kurzem vorgestellte 2.0-Variante auch mit Reflexionen und Schall-Hindernissen. Damit zieht Creative Labs mit Aureal fast gleich.

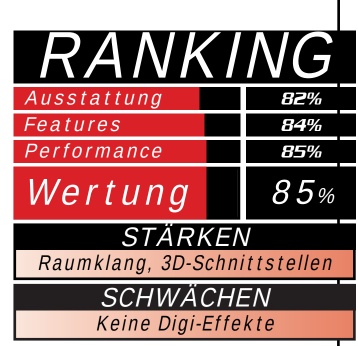
DIAMOND MONSTER SOUND MX300



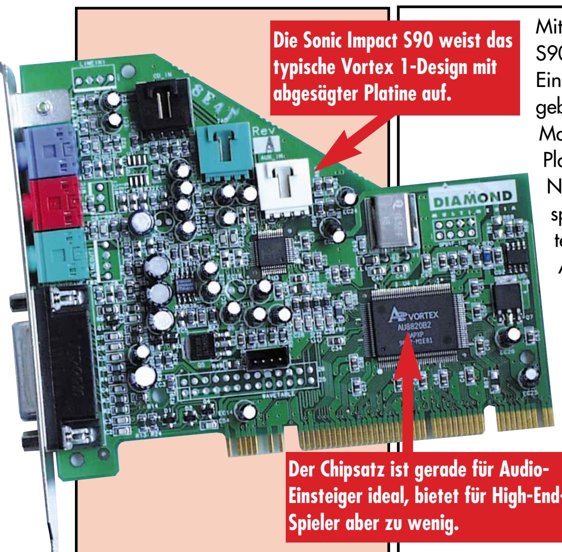
Der leistungsfähige Vortex 2-Chip hat gleich die neue A3D-Version 2.0 im Handgepäck.

Über den seitlich angebrachten Stecker wird das später erscheinende Zusatzmodul angeschlossen.

Rechtzeitig zum Jahresschluß schickt Diamond das neue Monster Sound-Flaggschiff MX300 in das Rennen um den Audio-Thron (siehe PCG 1/99). Die bisherige Zusammenarbeit mit dem Chip-Produzenten Aureal findet damit eine klangstarke Fortsetzung, da die MX300 das erste Soundboard mit dem brandneuen Vortex 2 darstellt. Weitere Boards mit dem Vortex 2 sind unter anderem von Turtle Beach angekündigt. Die Anschaffungsgage liegt mit knapp 170,- Mark dabei in moderaten Gefilden. Während die Softwarebeigaben weniger spannend sind, sorgen die Möglichkeiten der Sound-Hardware schon eher für leuchtende Ohren. Mit zwei Lautsprecher-Ausgängen legt die Platine die Grundlagen für dreidimensionale Audio-Erlebnisse. Ein Blick in das Optionsmenü offenbart einen 10-Band-Equalizer, mit dem Tief- oder Hochtonbereiche von Sounddateien manipuliert werden. Außerdem kann sich der Musiker an zahlreichen Effekten für das Abspielen von MIDI-Dateien vergreifen. Im Spielebereich jongliert die MX300 netterweise mit allen 3D-Soundstandards. Den beeindruckendsten Klang-Auftritt hatte sie jedoch mit Spielen, die A3D 2.0 unterstützen. Leider ging bei der A3D-Aktivierung die Performance um ca. 20% in den Keller. Insgesamt stellt die MX300 eine gute Alternative zur SB Live! dar. Ihr fehlt jedoch die Möglicheit, auch ältere Spiele ohne 3D-Sound mittels Digi-Effekten aufzupolieren.



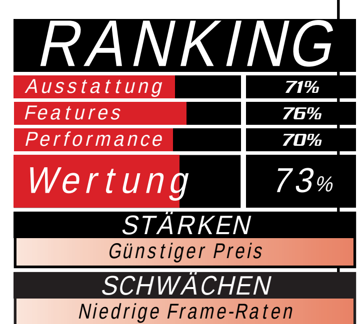
DIAMOND SONIC IMPACT S90



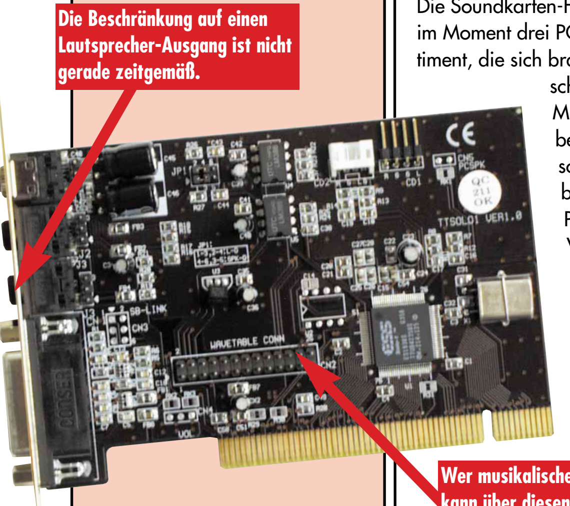
Die Sonic Impact S90 weist das typische Vortex 1-Design mit abgesägter Platine auf.

Der Chipsatz ist gerade für Audio-Einsteiger ideal, bietet für High-End-Spieler aber zu wenig.

Mit der Sonic Impact S90 hat Diamond eine Einsteigerkarte im Angebot. Für knapp 100,- Mark Gage bietet die Platine gerade Audio-Neulingen das entsprechende Klangfutter. Der Vortex 1 von Aureal versteht sich dabei mit Direct-Sound3D und A3D, muß sich bei der Wiedergabe von Spielesounds aber auf zwei Lautsprecher beschränken. Während die DOS-Kompatibilität keinen Anlaß zur Beanstandung gibt, setzt der Wavetable-Synthesizer nicht gerade neue MIDI-Maßstäbe – da helfen auch die zuschaltbaren Effekte wenig. Die Verträglichkeitsprüfung mit dem FF Pro verlief trotz gegenteiliger Warnungen in der Readme-Datei ohne Probleme. Im Spielebetrieb sorgte die S90 auch auf zwei Lautsprechern für erfreuliche Hörerlebnisse. Leider weigerte sich das Board, den A3D-Betrieb bei Spielen mit A3D aufzunehmen. Der Grund dafür ist in einer veralteten Treiberversion der S90 zu sehen. Der Chip-Entwickler Aureal hat aber mittlerweile mehrere Updates veröffentlicht (siehe auch die neueste Treibervariante auf der Heft-CD), mit denen das Problem behoben sein soll. Insgesamt präsentiert sich die Sonic Impact S90 als preiswerte Einstiegskarte. Da sie einige Audio-Berechnungen durch die CPU durchführen läßt, sollten potentielle Käufer auf jeden Fall eine 200 MMX-CPU besitzen, um die volle Leistungsfähigkeit der Karte auszunutzen.



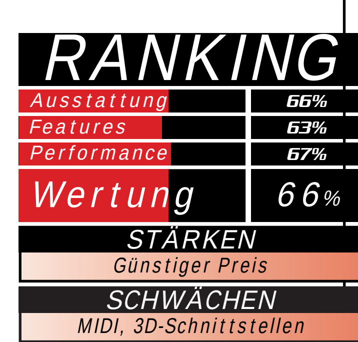
TERRATEC BASE2PCI



Die Beschränkung auf einen Lautsprecher-Ausgang ist nicht gerade zeitgemäß.

Wer musikalische Ambitionen hat, kann über diesen Sockel ein externes Wavetable-Modul aufstecken.

Die Soundkarten-Firma TerraTec hat im Moment drei PCI-Produkte im Sortiment, die sich brav gestaffelt zwischen 50,- und 150,- Mark Investionskosten bewegen. Das Flaggschiff, die XLerate, baten wir schon in PCG 5/98 zum Vorsingen in die Redaktionsräume. Für den Einsteiger sind hingegen die Base2PCI (99,- Mark) bzw. die 128iPCI (49,- Mark) gedacht, die eine fast identische Klang-Hardware aufweisen – lediglich der Umfang der Software-Beigaben fällt unterschiedlich aus. Im Folgenden gehen wir deshalb nur auf die Base2PCI ein. Als Konzertmeister hat man den Solo-1-Chip von ESS verpflichtet, der sich die Soundplatine unter anderem mit einem zusätzlichen Wavetable-Sockel teilt. Während die Digital-Fähigkeiten des Prozessors recht ordentlich sind, ist die MIDI-Abteilung eher karg ausgefallen. Der integrierte Synthesizer vermag lediglich FM-Musik zu spielen, weshalb die Installation des mitgelieferten Software-Synthis anzuraten ist. Bei den 3D-Schnittstellen steht lediglich Direct-Sound3D auf der Tagesordnung. Vom optional zuschaltbaren V-Space können wir nur abraten, da es zu deutlichem Rauschen führt. Die DOS-Kompatibilität ist zumindest im Fenster-Betrieb nicht optimal – beim Test mit *Descent 2* blieb die MIDI-Musik stumm. Insgesamt steht die Base2PCI für einen günstigen PCI-Einstieg, überzeugt aber gerade aus Spielersicht nur bedingt.





VIDEOLOGIC SONICSTORM PRO

Die Beschränkung auf einen Lautsprecherausgang mindert die Raumklang-Fähigkeiten der SonicStorm.

Der Maestro 2-Chipsatz entpuppte sich als flotter Player von Direct-Sound3D-Strömen.

Mit der SonicStorm legte die für ihre Grafikkarten bekannte Firma VideoLogic Anfang des Jahres einen soliden Auftritt auf das Audio-Parkett. Mittlerweile tummelt sich die Pro-Variante auf dem Markt, die für knapp 130,- Mark sogar einen digitalen Ausgang für den Connection mit entsprechenden Geräten bietet. Die Leistungsfähigkeit des Maestro 2-Chips ist dabei im Mittelfeld anzusiedeln. Die Wiedergabe digitalisierter Daten beherrscht er recht schnell, wohingegen seine musikalische Ambitionen über MIDI-Daten trotz 4-MB Sampleset eher kärglich ausfallen. Da verwundert es kaum, daß VideoLogic gleich den bekannten Software-Synthi von Yamaha mitliefert. Wer an seiner Soundkarte nach Herzenslust herumschrauben will, wird mit der SonicStorm Pro keine große Freude haben. Effekt-Menüs oder sonstige Einstellmöglichkeiten sucht man leider vergeblich. Immerhin wird ein A3D 1.0-Treiber mitgeliefert, der Titel wie *Jedi Knight* mit anständigen Raumklängen verziert. Weniger schön war der *Descent 2*-Test in einem DOS-Fenster unter Windows 95 (B). Der MIDI-Part ließ sich einerseits nicht aktivieren, andererseits führte das Herumexperimentieren zur kompletten Sound-Verabschiedung. Wenn sich VideoLogic der Treiber annimmt, erhält der Spieler eine anständige Einsteigerkarte.

RANKING

Ausstattung	71%
Features	66%
Performance	69%
Wertung	**70%**

STÄRKEN
DirectSound3D-Wiedergabe

SCHWÄCHEN
Treiberstatus, fehlende Effekte

YAMAHA WAVEFORCE 192XG

Leider fehlt mangelt es auch der WaveForce an einem zweiten Lautsprecher-Ausgang.

Der Yamaha-Chip setzt hauptsächlich bei der Wiedergabe von MIDI-Dateien hörbare Akzente.

Das chronologisch letzte Vorsingen bestritt die WaveForce 192XG von Yamaha. Für knapp 170,- Mark gehört diese Platine eher zu den höherpreisigen Kandidaten, was angesichts der MIDI-Leistungen des Chips durchaus seine Berechtigung hat. Schon die hardwareseitig integrierte Musik-Wiedergabe läßt fast jeden anderen Anwärter ziemlich alt aussehen. Darüber hinaus läßt sich der hauseigene Software-Synthi installieren, um die hervorragende musikalische Darbietung noch zu verbessern. Auch das Softwarepaket und die Präsentation der Programme verdient ein Lob – hier können sich Menü-Minimalisten durchaus eine Scheibe abschneiden. Betrachtet man jedoch die Bedürfnisse des typischen Spielers, bleibt lediglich ein solides Klangbrett übrig. Die WaveForce 192XG versteht sich immerhin mit DirectSound3D sowie A3D 1.0. Über die Sensaura-Schnittstelle, die auf DirectSound3D aufsetzt und zusätzliche Effekte anbietet, können sich entsprechende Spiele mit 3D-Sound auch auf zwei Lautsprechern gut entfalten. Der fehlende zweite Lautsprecher-Ausgang und die Abwesenheit von zuschaltbaren Digi-Effekten beeinträchtigen den guten Eindruck jedoch etwas. Im direkten Vergleich zur Monster Sound MX300 oder SB Live! Value fällt der Preis für die Yamaha-Platine vergleichsweise hoch aus. Spieler mit aufsteigenden MIDI-Ambitionen sollten aber trotzdem einmal reinhören.

RANKING

Ausstattung	70%
Features	75%
Performance	75%
Wertung	**74%**

STÄRKEN
Midi-Musik, Ausstattung

SCHWÄCHEN
Hoher Preis, Digi-Effekte

SOUNDKARTEN IM ÜBERBLICK

Hersteller	Aztech	Creative Labs	Creative Labs	Diamond	Diamond	TerraTec	VideoLogic	Yamaha
Modell	PCI Galaxy	SB Live! Value	Sound Blaster PCI 128	Monster Sound MX300	Sonic Impact S90	Base2PCI	SonicStorm Pro	WaveForce 192XG
Info-Telefon	0421-1625630	089-9579081	089-9579081	08151-266330	08151-266330	02157-81790	06103-93-4714	04101-303-0
Internet-Seite	www.aztech.com.sg	www.soundblaster.com	www.soundblaster.com	www.diamondmm.de	www.diamondmm.de	www.terratec.de	www.videdogic.com	www.yamaha.de
Preis (lt. Hersteller)	DM 99,-	DM 199,-	DM 129,-	DM 169,-	DM 99,-	DM 99,-	DM 129,-	DM 169,-
Technische Angaben								
Kartentyp	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI
Sound-Chip	Trident 4DWave-DX	EMU10K1	Creative 5507	Vortex AU8830A2	Vortex AU8820	ESS Solo 1	ESS Maestro-2E	Yamaha YMF724E
Lautsprecher-Ausgänge	1	2	2	2	1	1	1	1
MIDI-Effekte	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja
MIDI-Samples	1-6 MB	2/4/8 MB	2/4/8 MB	4 MB	4 MB	1/3 MB (Software)	2/4 MB	2 MB
Zusatz-Synthi	Ja	Nein	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein	Nein
Digi-Effekte	Nein	Ja	Bedingt	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
SW FF Pro	Erkannt	Erkannt	Erkannt	Erkannt	Erkannt	Erkannt	Erkannt	Erkannt
Lieferumfang	Audio-Kabel	Mikro, Audiokabel	Audio-Kabel	Audio-Kabel	-	Audio-Kabel	-	-
Software	Audioprogramme	Unreal, Audioprogr.	Audioprogramme	Audioprogramme	Audioprogramme	Audioprogramme	Audioprogramme	Audioprogramme
Schnittstellen								
DOS	Ja (SB Pro)	Ja (SB 16)	Ja (SB Pro)	Ja (SB Pro)	Ja (SB Pro)	Ja (SB Pro)	Ja (SB Pro)	Ja (SB Pro)
DirectSound3D	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
EAX	Nein	Ja	Bedingt	Bedingt	Nein	Nein	Nein	Nein
A3D 1.0	Ja (CPU)	Ja (CPU)	Ja (CPU)	Ja	Ja	Nein	Ja (CPU)	Ja (CPU)
A3D 2.0	Nein	Nein	Nein	Ja	Bedingt	Nein	Nein	Nein
Sonstiges	QSound Q3D	SoundFont	-	-	-	-	Sensaura	Sensaura

3D-Performance pur: Banshee, TNT, Rage 128

Nachbrenner

Sie bevorzugen High-Speed-Erlebnisse im Spielerausch? Dann haben wir vielleicht etwas für Sie. Mit den brandneuen Karten von ATI, Diamond und Elsa stehen ungebremsten Vergnügungen keine Hindernisse mehr im Weg.

Momentan können sich weder potentielle Käufer noch Hardware-Redaktionen vor Grafikkarten retten. Vor allem 3D-Platinen mit Voodoo Banshee oder Riva TNT-Chip sind der Renner. Da deren Treiber bisweilen leider wenig stabil sind, häufen sich jedoch die Problemfälle bei der Spiele-Unterstützung. Banshee-Besitzer sollten sich unbedingt www.bills-workshop.com/banshee/Bansh-FAQ.html in ihre Internet-Bookmarks schreiben. Riva-Liebhaber sind bei nvidi a.dimension3d.com oder auf der deutschen Page www.rivazone.de gut aufgehoben. Über wichtige Treiber-Releases werden wir Sie aber auch weiterhin in den Hardware-News informieren.

Thilo Bayer ■

DIAMOND MONSTER FUSION

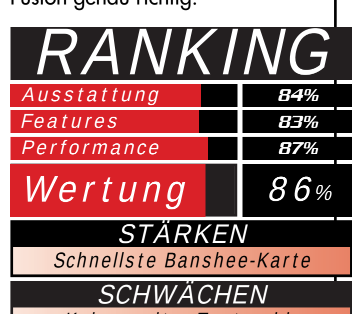


Der aufgeklebte Aktivkühler erlaubt vergleichsweise hohe Taktfrequenzen von Chip und Speicher.

Der qualitativ hochwertige SGRAM-Grafikspeicher ist mit 16 MB großzügig dimensioniert.

Das neueste Mitglied der erfolgreichen Monster-Reihe wird vom Voodoo Banshee beschleunigt. Angesichts der erfreulichen Zusammenstellung an Hardware-Komponenten hat sich die verspätete Markteinführung offensichtlich gelohnt. Das uns vorliegende Board war im AGP-Design gehalten, mit schnellem SGRAM bestückt und von einem Aktivkühler gekrönt. Die PCI-Variante wird dagegen 16 MB SDRAM beherbergen, ansonsten aber über das selbe Hardware-Rüstzeug verfügen. Softwareseitig gibt es Diamond-typisch Versionen mit und ohne Spielebundles. Ein Blick hinter die Kulissen zeigt, daß Diamond den Chipkern mit 105 MHz und den Speicher mit 120 MHz ansteuert – diese Spezifikationen sollen auch nicht geändert werden. Die Banshee-Konkurrenz hat sich dagegen eher auf 100 MHz Taktfrequenz geeinigt, nachdem unter anderem Guillemot anfänglich mit einem höheren Speichertakt gestartet war. Im Praxistest lief die Fusion jedenfalls tadellos und bewältigte selbst aufwendige Spiele ohne Fehl und Tadel. Lediglich der DirectX 6-Treiber scheint noch nicht ganz ausgereift zu sein.

Mit den erzielten Benchmark-Ergebnissen setzte sich das Kombinations-Monster an die Spitze der Banshee-Platinen und bleibt nur knapp hinter unserer Riva TNT-Referenz Viper V550 zurück. Wer eine Kombi-Karte mit Glide-Support sucht, liegt mit der Fusion genau richtig.



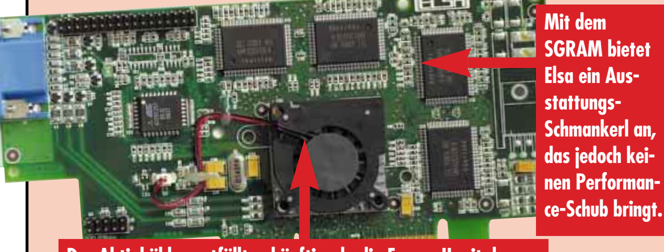
RANKING

Ausstattung	84%
Features	83%
Performance	87%
Wertung	86%

STÄRKEN
Schnellste Banshee-Karte

SCHWÄCHEN
Kein zweiter Texturchip

ELSA ERAZOR II

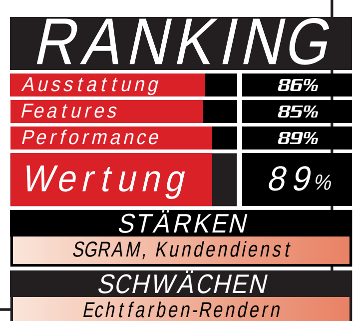


Mit dem SGRAM bietet Elsa ein Ausstattungs-Schmankerl an, das jedoch keinen Performance-Schub bringt.

Der Aktivkühler entfällt zukünftig, da die Erazor II mit den Standard-Taktfrequenzen betrieben wird.

Nach dem Riva 128 und dem ZX nimmt sich Elsa nun auch des Riva TNT von nVidia an. Mit den angepeilten 399,- Mark für die Erazor II liegt die Firma preislich gut im Rennen, obwohl sie als einer der wenigen Anbieter teuren SGRAM auf den Platinen verbaut. Die uns vorliegende Testplatine war mit einem Aktivkühler für den Chip versehen, da die Erazor II ursprünglich mit 100 MHz Chiptakt laufen sollte. Diese Spezifikation wurde aber herunterkorrigiert, nachdem nVidia selbst 90 MHz Taktfrequenz für den Chip und 110 MHz für den Speicher festgelegt hat. Auf der Softwareseite sind stabile Treiber und ein Bedienungs-Programm mit zahlreichen 3D-Einstellungen erwähnenswert. Außerdem hat Elsa mit *NFS 3* und *Recoil* einen Spielebundle-Kracher zu bieten. Im harten Spiele-Alltag überzeugt die Erazor II vor allem in hohen Auflösungen und bei Spielen mit Multitexturing-Unterstützung. Die Performance bei Spielen mit Echtfarben-Option (*Incoming, Half-Life*) war dagegen TNT-typisch eher enttäuschend, weshalb sich der Anwender mit der Standard-Farbtiefe 16 Bit zufrieden geben sollte. Insgesamt reiht sich die Erazor II in die Riege der hervorragenden TNT-Karten nahtlos mit ein.

Vorsicht ist bei Besitzern eines Asus P2L97-Mainboards geboten – von diesem Board ist bekannt, daß es Probleme mit TNT-Karten machen kann. Bei Sockel 7-Boards mit Aladdin V-Chipsatz sollte man außerdem das neueste Motherboard-BIOS und die neueste Grafikkarten-Treiberversion verwenden.



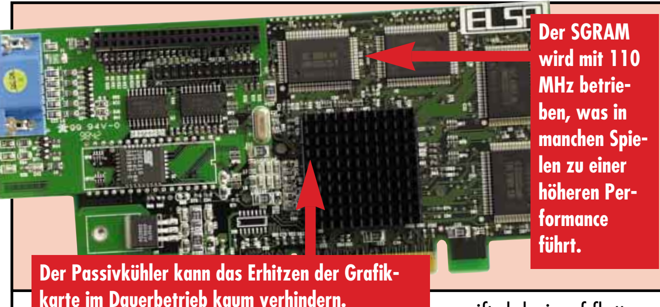
RANKING

Ausstattung	86%
Features	85%
Performance	89%
Wertung	89%

STÄRKEN
SGRAM, Kundendienst

SCHWÄCHEN
Echtfarben-Rendern

ELSA VICTORY II



Der SGRAM wird mit 110 MHz betrieben, was in manchen Spielen zu einer höheren Performance führt.

Der Passivkühler kann das Erhitzen der Grafikkarte im Dauerbetrieb kaum verhindern.

Mit der Voodoo Banshee-Karte Victory II feiert Elsa seinen Einstieg in die Welt der 3Dfx-Beschleuniger. Die seit einigen Wochen im Handel erhältliche AGP-Version greift dabei auf flotten SGRAM-Grafikspeicher zurück, der mit 110 MHz Taktfrequenz betrieben wird. Durch den vergleichsweise hohen Speichertakt erreicht die Victory II etwas höhere Leistungen als eine Standard-Banshee-Karte. Die dabei entstehende Wärme ist aufgrund eines fehlenden Aktivkühlers beachtlich und kann bei schlecht gelüfteten PCs durchaus zu Problemen führen. In unserem Benchmark-Parcours schlägt sich die Victory II recht gut und liegt nahe am Banshee-Spitzenreiter Diamond. Hier zeigt sich, daß Spiele wie *Q2* oder *Half-Life* eher von den Rechenfähigkeiten der CPU als von der Taktfrequenz (und damit der Füllrate) der Grafikkarte abhängen. Auffällig ist der hohe Preis der Victory II im Vergleich zu den übrigen Banshee-Anbietern. Die 349,- Mark Investitionskosten werden jedoch durch ein dickes Software-Bundle (*Need for Speed 3* und *Recoil* in Vollversionen) teilweise versüßt.

RANKING

Ausstattung	83%
Features	83%
Performance	85%
Wertung	**83%**

STÄRKEN
SGRAM, Kundendienst

SCHWÄCHEN
Hoher Preis, Wärme, Texturchip

ATI RAGE FURY



Mit 32 MB SDRAM setzt ATI neue Maßstäbe bei der Ausstattung mit lokalem Speicher.

Der Rage 128 kommt trotz hoher Taktfrequenzen vorerst ohne Kühler aus.

Der Grafikkarten-Riese ATI hat sich viel Zeit bei der Entwicklung seiner neuen Chip-Generation gelassen. Das Silizium-Wunderkind heißt Rage 128 und tritt die Nachfolge des überaus erfolgreichen Rage Pro an. Die GL-Variante des Rage 128 wird auf drei Grafikkarten beheimatet sein. Für unseren Benchmark-Parcours stand uns die Rage Fury zur Verfügung, die mit 32 MB SDRAM und einem TV-Ausgang ausgestattet war. Die Rage Magnum (32 MB SDRAM, kein TV-Out) ist auf den Komplett-PC-Markt ausgerichtet, die Xpert 128 (16 MB SDRAM, TV-Out, 349,- Mark) stellt dagegen die Einsteiger-Variante dar. Die für den Hardcore-Spieler interessanteste Variation ist die Fury, die ab Ende Februar für satte 499,- Mark bereitsteht. Der Chip ist dabei mit 100 MHz getaktet, während der SDRAM-Speicher 125 MHz erreichen soll. Das Testmuster war noch auf 110 MHz Speichertakt beschränkt, was aber laut ATI durch eine neue Hardware-Revision gesteigert wird. Das Design der Rage Fury ist durch die dicke Speicher-Ausstattung geprägt – 32 MB RAM kann momentan nur der Revolution IV von Number Nine ansteuern. Außerdem verfügt der Chip ähnlich dem TNT über zwei unabhängige Zeichen-Maschinerien, die ihm in Multi-Texturing-Einsätzen wie in *Q2* einen Vorteil verschaffen. Das AGP-Interface mit Unterstützung des 2X-Modus und sämtlichen Zusatz-Features ist für ATI eine Selbstverständlichkeit. Auch im DVD-Bereich will ATI neue Maßstäbe setzen und bei einer geringen CPU-Belastung eine qualitativ hochwertige DVD-Wiedergabe ohne Zusatzkarte ermöglichen. In der 3D-Abteilung ist die Unterstützung von Direct3D und OpenGL sowie das Echtfarben-Rendern von Bedeutung. Auch bei den 3D-Features gibt sich der Rage 128 keine Blöße und hat wie der TNT einen 8 Bit genauen Stencil Puffer für Spezial-Effekte im Handgepäck. Bei den Spiele-Benchmarks hinterließ die Fury einen zwiespältigen Eindruck. Regelrecht atemberaubend waren die Leistungen in Auflösungen jenseits 800x600 sowie bei Spielen mit Echtfarben-Option. Sowohl bei *Incoming* als auch bei *Q2* oder *SiN* war kaum ein Performance-Verlust beim Übergang von 16 auf 32 Bit Farbtiefe meßbar. Andere Chips wie der TNT oder der Savage3D brechen je nach Auflösung bis zu 50% ein. Da der Rage 128 aber nur einen 16 Bit genauen Puffer für Tiefeninformationen verwendete, muß man diese Aussagen mit Vorsicht genießen. Obwohl der Testkandidat beim Übergang auf hohe Auflösungen wenig Performance einbüßte, lag die Grundgeschwindigkeit bei 800x600 unter den Leistungen von Banshee oder TNT – den G200 von Matrox oder den Savage 3D von S3 überholt er problemlos. Außerdem sahen manche 3D-Effekte in 16 Bit Farbtiefe grobkörniger aus als bei der Konkurrenz. So gesehen sollte der potentielle Käufer auf jeden Fall einen großformatigen Monitor besitzen und Wert auf Echtfarben-Erlebnisse in 3D legen. Letztendlich wird ein Test mit endgültigen Treibern die wahren Möglichkeiten aufdecken.

RANKING

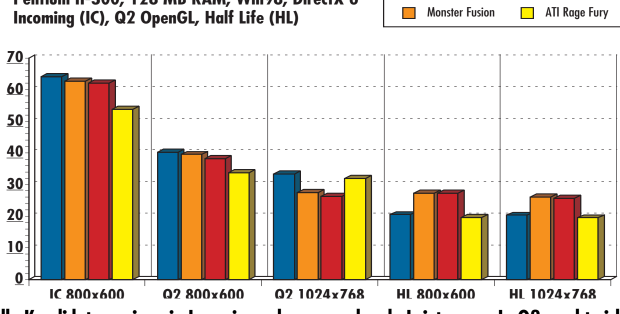
Ausstattung	88%
Features	86%
Performance	81%
Wertung	**82%**

STÄRKEN
32 MB RAM, Echtfarben-Rendern

SCHWÄCHEN
Hoher Preis, Grund-Performance

Die getesteten 3D-Karten im Überblick

Hersteller	ATI	Diamond	Elsa	Elsa
Modell	Rage Fury	Monster Fusion AGP	Erazor II	Victory II
Info-Telefon	089-66515-0	08151-266330	0241-6065112	0241-6065112
Internet-Seite	www.atitech.com	www.diamondmm.com	www.elsa.de	www.elsa.de
Preis (lt. Hersteller)	DM 499,-	DM 279,-	DM 399,-	DM 349,-
Ausstattung				
Grafik-Chip	Rage 128 GL	Voodoo Banshee	nVidia Riva TNT	Voodoo Banshee
Bauform	AGP	AGP	AGP	PCI / AGP
RAM (erweiterbar auf)	32 MB SDRAM	16 MB SGRAM (-)	16 MB SGRAM (-)	16 MB SGRAM (-)
RAMDAC-Takt	250 MHz	250 MHz	250 MHz	250 MHz
Direct3D-Support	Ja	Ja	Ja	Ja
Glide-Support	Nein	Ja	Nein	Ja
OpenGL-Support	Ja	Nur Spiele-Treiber	Ja	Nur Spiele-Treiber
Besonderheiten	TV-Out	Aktivkühler	-	-
Spiele	Unbekannt	Motocr. M., Unreal OEM	NFS 3, Recoil	NFS 3, Recoil
Garantiezeit	5 Jahre	5 Jahre	6 Jahre	6 Jahre
max. 2D (Echtfarben)	1.920x1.200, 80 Hz	1.600x1.200, 75 Hz	1.600x1.200, 85 Hz	1.600x1.200, 90 Hz
max. 3D (16 Bit)	1.800x1.440	1.600x1.200	1.600x1.200	1.600x1.200



Alle Kandidaten zeigen in Incoming sehr ansprechende Leistungen. In Q2 macht sich die zweite Textur-Einheit der Erazor II und der Rage Fury bemerkbar. Bei Half-Life macht hingegen die Glide-Schnittstelle das Rennen.

Die Referenz-Produkte auf einen Blick

Die Besten-Liste

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Ausgezeichnete Produkte im Rahmen eines Vergleichstestes werden durch einen Award hervorgehoben. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	2/98	02153-733400	85%
ViewSonic	P775	2/98	02154-9188-0	83%
Actebis	Targa TM4282-10	2/98	02921-99-4444	79%
CTX	1792-SE	2/98	02131-349912	77%
Iiyama	Vision Master Pro17	2/98	089-900050-33	76%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Creative Labs	Sound Blaster Live! Value	1/99	089-9579081	91%
Diamond	Monster Sound MX300	1/99	08151-266330	85%
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	83%
Creative Labs	Sound Blaster PCI128	2/99	089-9579081	80%
Yamaha	WaveForce 192XG	2/99	04101-303-0	74%
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	73%*
Terratec	XLerate	5/98	02157-81790	73%
Diamond	Sonic Impact S90	2/99	08151-266330	73%

2D-/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Viper V550	11/98	08151-266330	90%
Elsa	Erazor II	2/99	0241-6065112	89%
STB Systems	Velocity 4400	11/98	089-42080	88%
Creative Labs	Graphics Blaster TNT	11/98	089-9579081	88%
Diamond	Monster Fusion	2/99	08151-266330	86%
Guillemot	Maxi Gamer Phoenix	11/98	0211-338000	83%
Elsa	Victory II	2/99	0241-6065112	83%
ATI	Rage Fury	2/99	089-66515-0	82%
Creative Labs	3D Blaster Banshee	11/98	089-9579081	82%
miroMEDIA	HISCORE Pro	11/98	01805-225450	82%
Hercules	Terminator Beast	Neu	089-89890573	78%
Matrox	Millennium G200	11/98	089-614474-0	75%

3D-Grafikkarten (Add-on)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Canopus	Pure3D II	11/98	06171-506000	77%
Creative Labs	3D Blaster Voodoo2	5/98	089-9579081	76%
Diamond	Monster 3D II X200	9/98	08151-266330	76%
miroMEDIA	HISCORE2 3D	5/98	01805-225450	76%
Wicked3D	featuring Voodoo2	11/98	0241-4704116	76%
Guillemot	Maxi Gamer 3D2	7/98	0211-338000	75%
STB	Black Magic 3D	9/98	089-42080	75%

Joysticks

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
ACT Labs	Eaglemax	4/98	0541-122065	81%
Thrustmaster	X-Fighter	4/98	08161-871093	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	4/98	0541-122065	79%
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	75%
Endor Fanatec	F-22 Twister	Neu	06021-840681	73%
Logitech	WingMan Extreme	4/98	069-92032165	73%
Thrustmaster	Top Gun	4/98	08161-871093	71%
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Phantom	4/98	0041-417402116	70%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	82%
Gravis	GamePad Pro	2/98	0541-122065	80%
Microsoft	SW Gamepad	2/98	0180-5251199	78%
Saitek	Cyborg 3D Pad	Neu	089-54612710	76%
Thrustmaster	Rage3D	2/98	08161-871093	74%
Gravis	Xterminator	8/98	0541-122065	74%
ACT Labs	Powerramp Mite	2/98	0541-122065	71%
InterAct	3D ProgramPad	2/98	04287-1251-13	71%

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula 1	2/98	08161-871093	85%
Zye	Racing Simulator	2/98	0541-122065	82%
Saitek	R4 Racing Wheel	Neu	089-54612710	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	Neu	08161-871093	74%
Endor Fanatec	Le Mans	3/98	06021-840681	74%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	SideWinder FF Wheel	12/98	0180-5251199	89%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	87%
Logitech	WingMan Formula Force	2/99	069-92032165	83%
Guillemot	Race Leader FFF	12/98	0211-338000	75%
InterAct	FX Racing Wheel	12/98	04287-125113	74%

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	2/98	0180-5251199	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	089-54612710	86%
Guillemot	Sphere Pad 3D	8/98	0211-338000	79%
Logitech	CyberMan 2	2/98	069-92032165	77%
Microsoft	3D Pro	2/98	0180-5251199	75%



Tips & Tricks

Mit gleich drei Komplettlösungen helfen wir Hobby-Göttern bei Populous, Lara-Jüngern bei Tomb Raider 3 und 3D Adventure-Freunden bei King's Quest VIII auf die Sprünge.

Tomb Raider 3

INHALT 2/99



2/99

TIPS-INDEX

Titel	Art des Tips*	Heft-Nr.
Age of Empires	AT	02/98
Age of Empires	AT	02/98
Age of Empires – Der Aufstieg Roms	KL	01/99
Anno 1602	AT	05/98
Anno 1602	AT	06/98
Anno 1602	AT, KT	07/98
Anno 1602	AT	08/98
Anno 1602 –Neue Inseln, neue Abent.	KL	01/99
Anstoss 2 – Verlängerung	AT	05/98
Anstoss 2 – Verlängerung	KT	07/98
Autobahn Raser	KT	08/98
BattleZone	KL	06/98
Blade Runner	KL	02/98
Bundesliga Manager 98	KL	10/98
Caesar III	AT	12/98
Cart Precision Racing	KT	10/98
C&C 1: SVGA	KL	11/98
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 1/2)	KL	12/97
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 2/2)	KL	01/98
Colin McRae	AT	11/98
Commandos (Teil 1)	KL	08/98
Commandos (Teil 2)	KL, KT	09/98
Conflict: Freespace	KL	10/98
Constructor	KT	08/98
Constructor	KT	10/98
Croc – Legend of the Gobbos	KT	05/98
Croc – Legend of the Gobbos	KT	06/98
Dark Omen	KL	05/98
Daytona USA Deluxe	KT	08/98
Deathtrap Dungeon	AT	08/98
Deathtrap Dungeon	KT	10/98
Diablo: Hellfire	AT	04/98
Diablo: Hellfire	AT	05/98
Die Siedler 3 (Teil 1/2)	KL	01/99
Die Siedler 3 (Teil 2/2)	KL	02/99
Die Siedler 3 - Profitips	AT	02/99
Dominion (Demo)	KT	10/98
Dune 2000	KL, AT	09/98
Dune 2000	AT	11/98
Dungeon Keeper (Teil 1/2)	KL	09/97
Dungeon Keeper (Teil 2/2)	KL	10/97
Dungeon Keeper – Deeper Dungeons	KL	03/98
Dungeon Keeper	AT	11/98
Emergency	KT	10/98
F1 Racing Simulation (Teil 1/3)	AT	03/98
F1 Racing Simulation (Teil 2/3)	AT	04/98
F1 Racing Simulation (Teil 3/3)	KL	05/98
F1 Racing Simulation 2	AT	12/98
Fallout	KL	06/98
Fallout	KT	09/98
FIFA 98	AT	03/98
FIFA 98	KT	05/98
FIFA 98	KT	06/98
FIFA 98	KT	07/98
FIFA 99	AT	02/99
FIFA Soccer Manager	KT	04/98
Final Fantasy VII	KL	10/98
Forsaken	KL	07/98
Forsaken	KT	08/98
Forsaken	KT	10/98
Frankreich 98	AT	07/98
Frankreich 98	AT	08/98
Gex 3D	KT	10/98
GP 500ccm	AT	01/99
G-Police	KL	05/98
Grandprix Legends	AT	12/98
Grand Theft Auto (GTA)	AT	04/98
Grand Theft Auto (GTA)	AT	05/98
Grand Theft Auto (GTA)	KT	06/98
Grim Fandango	KL	01/99
Heart of Darkness	KL	09/98
Incoming	KT	08/98
Industrie-Gigant	AT	11/98
I-War	KT	05/98
Jack Nicklaus 5	KT	10/98
Jedi Knight	KL	01/98
Jedi Knight – Mysteries of the Sith	KL	05/98
JSF	KT	10/98
King's Quest VIII	KL	02/99
KKND 2	AT	08/98
KKND 2	KT	10/98
Knights & Merchants (Teil1)	AT, KL	10/98
Knights & Merchants (Teil2)	KL	11/98
Lands of Lore 2	KL	01/98
Lords of Magic	AT	04/98
M.A.X. 2	KT	10/98
MechCommander	AT	09/98
MechCommander	KT	10/98
Micro Machines V3	KT	10/98
Might & Magic VI	AT	07/98
Might & Magic VI	AT, KT	09/98
Might & Magic VI	KT	10/98
Monkey Island 3	KL, KT	02/98
Monster Truck Madness 2	KT	10/98
Moto Cross Madness	AT	11/98
Myth: Kreuzzug ins Ungewisse	KL	04/98
NBA Live 98	AT	02/98
Need For Speed 3	KL	12/98
NHL 99	AT	12/98
Nice 2	AT	01/99
Nuclear Strike	KL	04/98
Populous - The Beginning	KL	02/99
Rainbow Six	AT	12/98
Rebellion	AT	06/98
Redline Racer	KT	10/98
Red Baron 2	KL	04/98
Rent-A-Hero	KL	01/99
Riven	KL	04/98
Star Control 3	KT	10/98
StarCraft	KL	06/98
StarCraft	AT, KT	07/98
StarCraft	AT	08/98
StarCraft (Editor)	AT	08/98
StarCraft Veteranen-Kampagne	KL	09/98
StarCraft	KT	09/98
StarCraft	KT	10/98
Star Fleet Academy	KT	04/98
Star Trek: Borg	KT	08/98
Titanic	KL	05/98
Tomb Raider	KL	12/98
Tomb Raider Director's Cut	KL	07/98
Tomb Raider 2 (Teil 1/3)	KL	01/98
Tomb Raider 2 (Teil 2/3)	KL, KT	02/98
Tomb Raider 2 (Teil 3/3)	KL	03/98
Tomb Raider 3	KL	02/99
Triple Play '99	KT	10/98
Unreal	KL, KT	09/98
Unreal	KT	10/98
Urban Assault	KL	11/98
Wing Commander Prophecy	KL, KT	03/98
World League Soccer	AT	08/98
X-Files	KL	10/98
You don't know Jack	KT	07/98

* KL=Komplettlösung ▮ AT=Allgemeine Tips ▮ KT=Kurztips

KURZTIPS-EINSENDEHINWEISE

Das Wichtigste vorweg: Wenn Sie uns Tips & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-) Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tips & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztips zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tips zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb!
Vergewissern Sie sich, daß Ihre Tips noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tips & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tips ab. Für Cheat-Codes und kurze Tips erhalten Sie zwischen DM 20,- und DM 100,-. Bei einer mehrseitigen Komplettlösung kann Ihre „Gage" rasch DM 1.000,- und mehr erreichen. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tips völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztip immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich würde gerne eine umfangreiche Komplettlösung zum Spiel X erarbeiten.
Bevor Sie damit beginnen und sich eventuell unnötige Arbeit machen: Fragen Sie vorher unbedingt bei unserer Tips & Tricks-Redaktion nach, ob überhaupt eine Lösung benötigt wird.
Telefon: 0911-2872-150
Telefax: 0911-2872-200
eMail: tips@pcgames.de

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tips & Tricks auch als eMail einsenden?
Ja, das ist möglich. Schicken Sie Ihre Tips an: **tips@pcgames.de** (Adresse etc. nicht vergessen!).

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (die T&T-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und eMails) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztip zum Spiel X ist in PC Games Y erschienen, aber ich habe noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie sechs Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tips & Tricks-Index gelesen, daß in PC Games X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

WAS MUSS ICH BEIM EINSENDEN BEACHTEN?

1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefon-Nummer und Spieletitel auf **ALLEN** schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tips zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette **Bankverbindung** (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Adresse/eMail

Ihre Tips & Tricks schicken Sie bitte an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per **eMail** an:
tips@pcgames.de

Komplettlösung

Tomb Raider III

Adventures of Lara Croft

In ihrem dritten Abenteuer ist Kultfigur Lara Croft auf der Suche nach den Teilen eines Meteroiten. Unsere Komplettlösung führt Sie durch alle 19 Level des Abenteuers.

Allgemeine Tips:

1. Suchen Sie jeden Level nach Secrets und Munition bzw. Medipacks ab, da eine Beschreibung aller Goodies, die zu finden sind, den Rahmen dieser Lösung sprengen würde.
2. Es ist besonders für Anfänger sehr ratsam, Laras Haus zu besuchen. Hier können Sie sich mit der Steuerung vertraut machen und auch das Schießen üben. Außerdem sollten alle Bewegungen wie Rückwärtssaltos, Rennen mit anschließender Rolle etc. geübt werden.
3. Durchsuchen Sie jede Leiche. Meistens tragen tote Gegner einen wichtigen Gegenstand oder haben ein Medipack oder Munition bei sich.
4. Speichern Sie so oft wie möglich! Im dritten Teil lauern wieder sehr viele Gefahren. Außer der Tatsache, daß sie durch Fallen sterben kann, ist Lara auch kein Superman, der Schüsse einfach so wegsteckt. Heilen Sie Lara deshalb regelmäßig, besonders nach harten Kämpfen oder einer Falle, aus der sie nur sehr knapp davongekommen ist.
5. In jedem Level sind grüne Heilungskristalle versteckt. Diese haben die selbe Wirkung wie ein kleiens Medipack, wobei sie so oft vorkommen, daß man meinen könnte, Medipacks seien fast schon überflüssig.
6. Betätigen Sie jeden Hebel, den Sie finden können. Schauen Sie sich deshalb in jedem Raum genau um, denn manchmal übersieht man schnell einen Hebel oder Schalter.

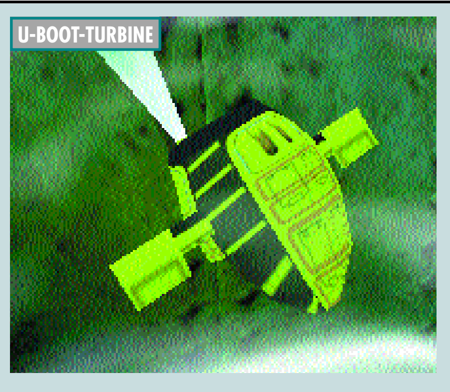
Gegnerbeschreibung

Affe:
Die kleinen Affen sind sehr schnell, können Lara jedoch keine größeren Verwundungen zufügen. Außerdem stehlen sie gerne herumliegende Gegenstände. Deshalb ist es das Beste, diese kleinen Biester so schnell wie möglich zu beseitigen.

Tiger:
Die ebenfalls schnellen Tiger können – falls sie in größeren Horden auftreten, was eher selten ist – Lara durchaus gefährlich werden. Hier ist es ebenfalls das Beste, sie so früh wie

FAHRZEUGE





Buggy:
Mit dem Buggy, den Sie zum ersten Mal im Indienlevel finden, können Sie leicht Schluchten überspringen oder jegliche Art von Gegnern, auch fliegende, überfahren. Jedoch explodiert er, sobald er mit Wasser in Berührung kommt.

Kajak:
Das Kajak finden Sie im Südsee-Abschnitt. Haben Sie sich erstmal an die Steuerung gewöhnt, wird das Stromschnellenfahren zum richtigen Vergnügen. Schade, daß selbst ein kleiner Sprung Lara verletzt.

Gelbes Boot:
Das Rettungsboot des Schiffes in der Antarktis bringt Sie sicher über das Eiswasser. Wenn sie nah genug ans Ufer fährt, kann Lara direkt darauf springen, ohne einen Abstecher ins kalte Wasser machen zu müssen.

U-Boot-Turbine:
Die U-Boot-Turbine hilft Lara, sich unter Wasser schneller zu bewegen. Außerdem ist die Turbine mit Harpunen ausgerüstet, wodurch Sie Ihre eigene Munition sparen können.

Lore:
Im Bergwerk finden Sie gleich drei dieser Gefährte. Wenn man dann „gemütlich" durch die Stollen fährt, kann man fast meinen, im falschen Spiel gelandet zu sein. Allerdings wird die schöne Lorenfahrt durch Metallträger und scharfe Kurven erschwert. Deshalb sollten Sie vor Kurven abbremsen und sich vor den Stahlverstrebungen ducken.

möglich zu neutralisieren, bevor sie Lara zu nahe kommen.

Piranhas:
Diese kleinen, in Schwärmen vorkommenden Fische sind alles andere als niedlich, da sie nur auf den ersten Blick sehr harmlos erscheinen. Greifen sie Lara erst einmal an, hat sie nur wenig Chancen, lebend davonzukommen. Die einzige Möglichkeit, sie loszuwerden, ist, sie mit Explosivprojektilen zu beschießen.

Schlange:
Diese hinterhältigen Biester liegen im hohen Gras, um Lara blitzschnell zu beißen. Die einzige Möglichkeit, sie vor dem sicheren Tod zu bewahren, ist, sie mit einem Medipack zu heilen oder die Schlange erst gar nicht zum Biß kommen zu lassen.

Statuen:
Diese im Indienlevel vorkommenden Statuen greifen mit ihren sechs Schwertern an. Diese verwenden sie auch als Schutzschild, indem sie sie vor sich halten. In diesem Fall sind sie unverletzlich. Die sicherste Methode, sie loszuwerden, ist, sie zu umkreisen und dabei zu beschießen.

Menschliche Gegner:
Hier kommen noch mehr menschliche Gegner vor als im zweiten Teil. In der Englandkampagne werden Sie entweder auf Killereinheiten treffen, die mit einer Maschinenpistole mit Laser-Erfassung bewaffnet sind und auch auf größere Distanz noch gut treffen. Die zweite Art von Gegnern sind Wachleute. Bewaffnet mit einer Pistole, machen sie Jagd auf Lara, sobald sie sie erblicken. Außerdem werden Sie auf Schlägertrupps treffen, die mit einer Stachelkeule – mal brennend, mal nicht – auf Lara losgehen. Diese werden meistens von ihren Hunden begleitet, die ungefähr mit den Tigern aus Indien vergleichbar sind. Im vorletzten Englandlevel treffen Sie auch noch auf Taucher, die mit einer Harpune auf Lara schießen, aber im Gegensatz zu den Gegnern auf Land wenig einstecken können. Außerdem kann Lara ihren Geschossen sehr leicht ausweichen.

Mutanten:
Die Mutanten zum Spielende gibt es in mehreren Versionen. Die kleinste und schwächste speit Gift, ist aber schnell überm Jordan. Die größere Version schlägt mit ihren kräftigen Pranken zu und ist sehr zäh. Im vorletzten Level stoßen Sie auf einen noch stärkeren, großen Mutanten, der Sie mit seinen Pranken und Giftgeschossen attackiert.

Waffen

Pistolen:
Von Anfang an verfügbar, leisten sie in den ersten Levels noch gute Dienste, sollten aber später bei schwereren Gegner nicht mehr benutzt werden. Da man allerdings unendlich Munition dafür hat, kann man sie verwenden, um Munition zu sparen. Dies ist aber nur ratsam, wenn man auf einem Sockel oder etwas ähnlichem steht.

Gewehr:
Bereits im zweiten Level findet man das Gewehr. Da es eine höhere Durchschlagskraft als Pistolen hat, ist es bei harten Gegnern, wie z. B. den Statuen in den Tempeln, vorzuziehen.

Desert Eagle:
Die Desert Eagle stellt alle anderen Pistolen in den Schatten. Bei ihrer wuchtigen Durchschlagskraft geben fast alle Gegner nach zwei oder drei Kugeln auf. Allerdings sollte man die Munition nicht an schwache Gegner vergeuden.

Uzis:
Bei einer sehr hohen Schußrate ist kaum einer vor den Uzis sicher, allerdings haben sie – wie alle anderen Automatikwaffen auch – einen enormen Munitionshunger.

MP5:
Die Maschinenpistole ist besonders effektiv, wenn Sie sicher von oben einen Gegner bekämpfen. Der große Nachteil der MP5 ist, daß Lara genau zielen muß und dadurch Treffer bei Saltos etc. zur Glückssache werden.

Raketenwerfer:
Die beste Waffe gegen große Gegner! Bereits nach einem einzigen Treffer sind die meisten Gegner hinüber. Man darf natürlich nicht die Flächendeckung vergessen. Wenn mehrere Gegner im Rudel zusammenstehen, reicht meist eine Rakete für alle aus – leider sind Raketen jedoch Mangelware.

Granatenwerfer:
Mit den Granaten ist das so eine Sache: Da diese nicht bei Aufprall explodieren, sind sie als schnelle Angriffswaffe nicht geeignet. Wenn sich aber beispielsweise ein Gegner in einem engen Gang oder einem Loch aufhält, wirkt eine gutplazierte Granate oft Wunder.

Harpune:
Die Harpunen sind eigentlich als Unterwasserwaffe gedacht, aber man kann sie auch zweckentfremden. Da sie bis zu vier Harpunen auf einmal verschießen kann, ist es durchaus möglich, sie auch an Land einzusetzen, allerdings mit reduzierter Durchschlagskraft.

KOMPLETTLÖSUNG

INDIEN

LEVEL 1: DSCHUNGEL — INDIEN



1. Rutschen Sie den Hang hinunter und betätigen Sie im verhangenen Gang den Hebel. Klettern Sie durch das offene Tor. Hier ziehen Sie den Hebel und springen in die Nische. Es geht am Drahtseil herunter bis zu einem Gang mit einem Hebel, der eine Steinfalle auslöst. Folgen Sie dem Gang, bis Sie vor einigen Stacheln auf dem Boden stehen. Hier gehen Sie langsam durch und klettern in den dunklen Gang. Nachdem Sie den Hebel betätigt haben, müssen Sie den Gang schnell wieder verlassen.

2. Gehen Sie durch das Tor bis zum Fluss und tauchen durch die Öffnung. Im ersten Raum betätigen Sie die zwei Hebel und tauchen weiter in den zweiten Raum, wo Sie in einem Gang einen weiteren Hebel betätigen. Nun geht es über die Wasserfälle zu einem weiteren Hebel und von dort aus tauchen Sie durch das Tor. Auf dem Dach angelangt, nehmen Sie den Schlüssel und öffnen das Tor, um den Level zu beenden.



Wenn Sie den Hebel betätigen, versucht die Wand Sie zu zerquetschen.

LEVEL 2: TEMPELRUINEN — INDIEN



Hier wartet der erste schwere Gegner auf Sie.

1. Ziehen Sie den Hebel und tauchen den Gang entlang. Vom gegenüberliegenden Ufer geht es durch den nächsten Unterwassergang. Springen Sie dann über den Erdrutsch, bis Sie auf dem Balkon bei einem Wasserfall stehen. Springen Sie von dem Vorsprung herunter auf den gepflasterten Boden und klettern Sie zu einem weiteren Höhlengang. Im nächsten Raum müssen Sie den Stein wegziehen um in den nächsten Raum zu gelangen.

2. Gehen Sie hier auf das Gitter, das nach kurzer Zeit nachgibt. Nun können Sie einen weiteren Hebel ziehen. Folgen Sie nun dem Gang und klettern Sie den Erdrutsch hoch. So kommen Sie zu einem Gang, der voller Fallen ist. Hier müssen Sie trotzdem durch. Am anderen Ende müssen Sie nach dem Hebel den Felsblock herausziehen. Ab ins Wasser und die drei Schalter betätigen, ebenso im nächsten Raum. Springen Sie über die nun vom Feuer sichtbargemachten Steine und betätigen Sie den Hebel. Im nächsten Gang müssen Sie, nachdem Sie den Hebel gezogen haben, den Schlüssel nehmen und schnell aus dem Gang verschwinden. Durchqueren Sie nun den Sumpf und klettern Sie den Erdrutsch hinauf. Im nächsten Gang überspringen Sie den Stein und folgen dem Gang, bis Sie wieder in dem großen Raum angelangt sind.

3. Nun geht es den linken Gang entlang, bis Sie in einem Raum angelangt sind, in dem Teile der Decke einstürzen. Klettern Sie über die Plattformen in den gepflasterten Raum, wo Sie am Ende die Steine so verschieben müssen, daß Sie an einen Hebel gelangen. Rennen Sie den Hang herunter und springen in das Wasser. In dem jetzt gefluteten Pool ziehen Sie den Hebel und holen sich den zweiten Schlüssel.

4. Öffnen Sie das Tor und ziehen rechts um die Ecke den Steinblock vor, um an die zwei Hebel zu gelangen. Gehen Sie in den Raum, wo Sie gegen zwei Statuen kämpfen, die jeweils einen Säbel hinterlassen. Diese werden an der oberen Statue eingesetzt und Sie können ihren Weg fortsetzen. Im nächsten großen Raum müssen Sie in der kleinen dunklen Kammer beide Hebel betätigen und im Loch den Schlüssel mitnehmen, bevor die Wand Sie zerquetscht. Springen Sie in das Wasserloch, wo Sie links bzw. rechts von den Wänden die Hebel betätigen müssen, um an den Schlüssel zu kommen. Nun das obere Tor öffnen und Sie können den Level verlassen.



Indem Sie den Gang betreten, lösen Sie eine Steinfalle aus.

LEVEL 3: DER GANGES — INDIEN



Springen Sie von hier in den Gang.

1. Holen Sie sich aus dem Felsgang die Goodies und steigen Sie auf den Buggy. Springen Sie über die Schlucht und klettern Sie vor dem zweiten Sprung in die Spalte. Mit dem Buggy geht es weiter über die Rampen, wo Sie ein weiteres Mal absteigen. Springen Sie in den Gang und gehen Sie hindurch, bis Sie zu einem Tor kommen, welches Sie öffnen.

2. Fahren Sie mit dem Buggy nach links über die Steinbrücke und den Steinweg nach oben. Springen Sie in der Nähe der Sprossen über die Schlucht. Fahren Sie den Berg herunter bis zum Kristall. Von hier aus gehen Sie zu Fuß zum Wasserfall, wo Sie hinter dem Floß den Level durch den Gang verlassen.



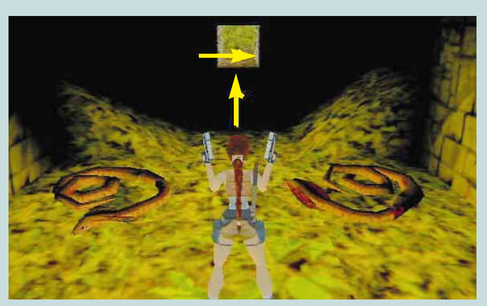
Passen Sie bei der alten Steinbrücke auf! Es fehlt bereits ein Stück.

S T U

LEVEL 4: KALYA-HÖHLEN — INDIEN

1. Gehen Sie zweimal nach links bis zum Gangende und krabbeln Sie durch die Spalte. An der nächsten T-Kreuzung biegen Sie ebenfalls nach links ab. Nachdem Sie eine Etage tiefer gelangt sind, folgen Sie dem Gang und krabbeln nach links weiter. Nach einigen Ecken geht es eine weitere Etage tiefer. Folgen Sie dem Gang bis zu einem Loch, worüber ein Heilungskristall schwebt.

2. Springen Sie möglichst in der Mitte nach unten. Dort sind Sie von Schlangen umzingelt, mit denen Sie kurzen Prozeß machen. Laufen Sie so schnell wie möglich in den Gang und krabbeln Sie durch die Spalte, bevor der Stein Sie erreicht. Folgen Sie dem Gang und speichern Sie am Heilungskristall ab, da unten ein schwerer Endkampf auf Sie wartet. Der dritte Abenteurer vergiftet zuerst das Wasser und attackiert dann mit Feuerbällen, weshalb der Sprung ins Wasser, falls Sie brennen, tabu ist. Holen Sie sich den Granatenwerfer und greifen Sie den Gegner unentwegt an.

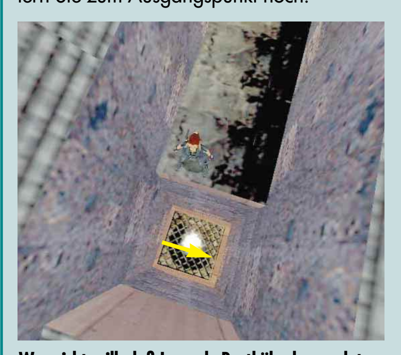


Hoffentlich hat Lara nicht so große Angst vor Schlangen wie ihr männlicher Konkurrent Indy.

ENGLAND

LEVEL 1: KAI AN DER THEMSE — ENGLAND

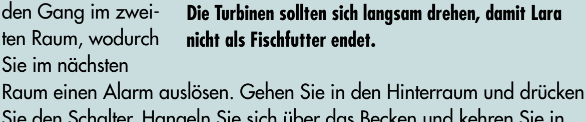
1. Gehen Sie geradeaus und springen Sie auf das Dach herunter. Nachdem Sie zum Schalter gelangt sind, hangeln Sie sich zum Drahtseil hinüber. Kehren Sie zum Ausgangspunkt zurück und springen Sie von dort auf das gegenüberliegende Dach. Klettern Sie zur ausgefahrenen Plattform hinunter. Springen Sie auf die vordere Plattform und von da aus auf den gegenüberliegenden Sims mit den Harpunen. Betätigen Sie unten den Schalter und klettern Sie die Leiter hoch. Im nächsten Gang nehmen Sie den Schlüssel vom toten Gegner und lassen sich auf die untere Ebene fallen. Drücken Sie den Knopf und klettern Sie zum Ausgangspunkt hoch.



Wer nicht will, daß Lara als Brathähnchen endet, sollte hier vorsichtig sein!

2. Springen Sie wieder auf das gegenüberliegende Dach und hangeln sich diesmal an der Fassade nach rechts. Klettern Sie über die Dächer zum Kamin. Springen Sie hier an der Kante nach unten, verlassen Sie schnell den Kamin und folgen Sie dem Gang. Im nächsten Raum ziehen Sie den Hebel und laufen den Gang bis zur zweiten Abzweigung entlang. Betätigen Sie hier den Hebel unter Wasser, laufen Sie in die Ausgangshalle zurück und betätigen Sie abermals den Hebel. Im vorderen Raum tauchen Sie jetzt durch die Luke und durch die sich langsam drehenden Turbinen. Kriechen Sie durch den Gang, bis Sie in den Raum mit der funkensprühenden Maschine kommen. Betätigen Sie im abgetrennten Teil den Knopf und schieben Sie den Käfig in die Position wie auf dem Screenshot. Wenn die Maschine gegen den Sicherungskasten fährt, wird im Ausgangraum ein weiterer Schalter zugänglich.

3. Drücken Sie ihn und fluten Sie wieder die Räume. Schwimmen Sie in den Gang im zweiten Raum, wodurch Sie im nächsten Raum einen Alarm auslösen. Gehen Sie in den Hinterraum und drücken Sie den Schalter. Hangeln Sie sich über das Becken und kehren Sie in den Ausgangsraum zurück. Betätigen Sie den Schalter und tauchen Sie jetzt durch die Öffnung. Im nächsten Raum klettern Sie aus dem Wasser und die Leiter herauf. Oben springen Sie auf die Kranplattform und von da aus auf das andere Haus. Laufen Sie durch den Turm und springen Sie an der Geländeröffnung nach unten.



Die Turbinen sollten sich langsam drehen, damit Lara nicht als Fischfutter endet.



Passen Sie beim Stacheldraht auf! So manchen eiligen Abenteurer hat dies bereits das Leben gekostet.

LEVEL 2: ALDWYCH — ENGLAND

1. Laufen Sie die Treppe bis zum Lüftungsgitter hinauf, welches bei Beschuß zerbricht. Klettern Sie das Gitter hinauf und ziehen Sie den Metallblock vor. Springen Sie durch die Öffnung herunter und klettern Sie am nächsten Fahrkartenschalter hoch, bis Sie in den abgetrennten Raum gelangen. Hier stecken Sie den Schlüssel hinein und öffnen die Tür.

2. Laufen Sie die rechte Rolltreppe hinunter und springen Sie in den eingestürzten U-Bahnschacht. Rennen Sie in den Gang und klettern Sie über die Kisten zu einem Schalter. Springen Sie nun an die Drahtwand und klettern Sie diese hoch, bis Sie zu einer Plattform mit einem Geländer kommen. Im nächsten Raum müssen Sie nach unten gelangen, bevor die drehende Scheibe Sie erreicht hat. Klettern Sie im Raum mit dem Wasserloch nach oben und springen Sie weiter nach oben, wenn sich das Feuer abgeschwächt hat. Springen Sie vom Maschendraht in den kleinen Raum und betätigen Sie den Schalter. Nun geht es weiter rauf, wobei Sie unter dem Feuer durchrobben. Sie stehen auf einem Gitter über den Bahnsteig. Springen Sie nach unten und laufen Sie wieder in den Kistenraum. Klettern Sie wieder in den Raum



Rennen Sie so schnell wie möglich in den Gang.

mit der Drehscheibe, diesmal ziehen Sie sich in den Schacht, wo Sie den ersten goldenen Schlüssel finden.

3. Wenn Sie wieder am Bahnsteig stehen, öffnen Sie die Tür und drücken den Schalter. Holen Sie sich am anderen Ende den Penny. Kehren Sie abermals in den Kistenraum zurück und ziehen sich diesmal durch die offene Luke. Im Hinterraum gehen Sie auf die poröse Steinplatte und ziehen unten den Block. Klettern Sie in den anderen Gang, bis Sie zu zwei Schaltern kommen. Hier müssen Sie erst den linken und dann so schnell wie möglich den rechten Schalter betätigen und über die Rampe in den nächsten Raum laufen. Rennen Sie durch die rechte Tür, die sich, wie die zwei anderen, nach einiger Zeit wieder schließt. Drücken Sie den Schalter und kehren Sie zu den zwei Schaltern zurück. Jetzt drücken Sie nur den rechten und laufen durch die mittlere Tür. Im oberen Gang wird ein weiterer Schalter betätigt. Kehren Sie abermals zu den Schaltern zurück. Drücken Sie den linken Schalter und rennen durch die linke Tür. Hangeln Sie sich an der Decke entlang, schnappen Sie sich den zweiten goldenen Schlüssel und tauchen Sie den Gang entlang.

4. Im Fahrkartenschalterraum kaufen Sie sich eine Ein-Penny-Fahrkarte und laufen die linke Rolltreppe herunter. Gehen Sie nach rechts die Bahntrasse entlang. Folgen Sie dem Schläger in die Kammer, um dem Zug zu entkommen. Drücken Sie dann den Schalter und gehen in den rechten Raum. Hier müssen Sie die Schalter so betätigen, daß Sie in einen Saal mit einem großen Mond kommen. Öffnen Sie mit den Schlüsseln die Tür und holen Sie sich den Steinmetzhammer. In diesem Raum finden Sie auch die Uzis. Tauchen Sie den Gang entlang und klettern Sie zum Kontrollautomaten. Laufen Sie dann die Rolltreppe runter und öffnen Sie mit dem Hammer die Tür. Drücken Sie den Schalter und springen Sie nach unten. Durch das zweite Loch gelangen Sie in einen Eisenbahnwaggon. Betätigen Sie hier ebenfalls den Schalter und verlassen Sie den Level durch den Gang.



Wer dem Schläger folgt, ist vor der heranrasenden U-Bahn sicher.

LEVEL 3: LUD'S GATE — ENGLAND



Wer im richtigen Moment unter den Hämmern durchrennt, kommt meistens mit nur einigen blauen Flecken davon.

1. Folgen Sie dem Schläger und klettern Sie im mittleren Gang das Gitter hinauf. Krabbeln Sie weiter, bis sich Lara in einen Gang hochziehen kann. An seinem Ende wird der Steinblock verschoben und die Tür geöffnet. Im nächsten Raum klettern Sie in den Gang und schieben den Stein vor den Eingang, um weiterzukommen. Springen Sie zum goldenen Schalter, hangeln Sie sich an der Decke in den Gang und lassen Sie sich ins Wasser fallen. Schwimmen Sie am Ende des Gangs nach rechts, steigen Sie durch die Luke an Land und drücken den Schalter. Tauchen Sie in den großen Raum, suchen Sie einen weiteren Hebel und holen Sie sich vom Wächter den Schlüssel.

2. Springen Sie in das andere Wasserloch und tauchen Sie in den Raum mit den vielen Kammern. Betätigen Sie im grünen Raum im unteren Ring einen Hebel, ebenso in der rechten Kammer auf der linken Seite des Luftraumes. Nun tauchen Sie im rechten Raum neben der Luftkammer den Gang nach oben. Springen Sie nach dem Deaktivieren der Flammen über die Plattformen und laufen Sie den Gang entlang. Hangeln Sie sich zum schmalen Gang und betätigen Sie den Knopf hinter der Tür.

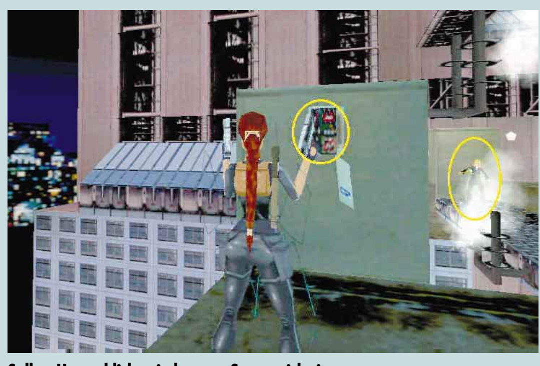


Gefährlicher als die Hämmer sind die Beile, bei denen ein gutes Timing wichtig ist.

3. Tauchen Sie in den gegenüberliegenden Raum den Gang hinauf, springen Sie über die Plattformen und ziehen Sie sich am Ende nach oben. Springen Sie in den gegenüberliegenden Gang, folgen diesem und springen Sie an dessen Ende zu dem gegenüberliegenden Gang, der zum Level-Ende führt.

LEVEL 4: INNENSTADT — ENGLAND

1. Verlassen Sie den Raum und Sie sehen den nächsten Endgegner. Dieser (oder besser: diese) ist gegen herkömmliche Attacken immun. Deshalb sollten Sie keine Munition verschwenden. Klettern Sie nach oben und hangeln sich an der Decke entlang. Springen Sie auf die Brücke und betätigen Sie den Schalter. Laufen Sie zurück und klettern Sie weiter nach oben. Laufen Sie über eine weitere Brücke, an deren Ende Sie unter dem schmalen Gang durchkriechen. Ziehen Sie sich an dem Pfeiler hoch und springen Sie zum Sicherungskasten.



Selbst Unsterbliche sind gegen Strom nicht immun.

2. Dieser wird kurzerhand beschossen und Sie haben den zweiten Endgegner getötet. Gehen Sie aber noch nicht auf den Steg, sonst kriegen Sie auch noch eine gewischt. Springen Sie stattdessen auf die andere Seite zum Schalter. Jetzt können Sie gefahrlos den Steg betreten und den Splitter holen. Damit wäre der England-Abschnitt überstanden und Sie können sich Ihr nächstes Ziel aussuchen.

NEVADA

LEVEL 1: WÜSTE VON NEVADA

1. Springen Sie den Gang hinter dem Wasserloch hinauf, bis Sie einen großen Metallblock erreichen. Über die Vorsprünge rechts des Blocks gelangen Sie auf diesen und lassen sich nach unten ins Wasser fallen. Haben Sie das Wasser verlassen, müssen Sie auf die gegenüberliegende Canyonseite gelangen. Hangeln Sie sich an der Spalte entlang, bis Sie vor dem Wasserfall stehen. Klettern Sie die Wand hinauf und springen Sie durch das Wasser auf die Plattform und weiter, bis Sie zu einem Gerüst kommen.



Über die Leiter gelangen Sie zu einem mächtigen Staudamm

2. Klettern Sie die Leitern hinauf und Sie gelangen zu einem Staudamm, in dessen Becken Sie zwei Hebel betätigen müssen. In dem nun zugänglichen Tunnel warten zwei weitere Hebel und ein Schalter im Gang. Rutschen Sie nun den Wasserfall hinunter und steigen Sie das Gerüst herab. Durch einen Gang gelangen Sie zu einem großen Käfig, wo Sie einen Schlüssel finden. Springen Sie nun wieder über die Plattformen zum Wasserfall, wo Sie in einer Höhle einen Sprengzünder entdecken. Nach der Sprengung folgen Sie der Schnur und gelangen über Vorsprünge zu einem Hochsicherheitszaun.



Lara muß sich an dieser Stelle den Weg freisprengen. Allerdings löst die Explosion auch eine Falle aus, der man aber leicht ausweichen kann.

3. Krabbeln Sie durch den schmalen Gang und springen Sie nach oben. Dadurch gelangen Sie in einen Raum, in dem Sie den Hebel hinter der Säule betätigen müssen. Kehren Sie zum Zaun zurück, rutschen Sie den Hang herunter und drücken Sie in der Hütte den Schalter. Kehren Sie nun zum Gang am oberen Zaun zurück und gehen Sie diesmal durch den unteren Gang, wo Sie zu einem Wasserturm gelangen. Ziehen Sie im Gang den Hebel und springen Sie durch die offene Tür über den Zaun, wo Sie in einer Halle einen Buggy finden. Fahren Sie mit diesem die Rampe rauf und stecken Sie oben die Karte ein. Fahren Sie zu den Büroräumen, wo Sie die Karte mit dem Kasten benutzen und im angrenzenden Raum den Stromschalter betätigen. Fahren Sie durch das Haupttor den Hang runter und springen Sie mit Vollgas über den Zaun.



Mit einem weiten Sprung gelangt Lara endlich hinter den Zaun und wird prompt festgenommen.

LEVEL 2: HOCHSICHERHEITSTRAKT



Nach der Befreiung Ihrer Mitgefangenen helfen Ihnen diese, alle Wachleute zu töten.

1. Klettern Sie in die Nische und laufen Sie an dem Wachmann vorbei, um alle Zellen zu öffnen. Ihre Mitgefangenen töten den Wachmann. In einer Zelle finden Sie einen Block, den Sie verschieben müssen, um durch den freiwerdenden Gang zu krabbeln. Hier verschieben Sie einen weiteren Block und laufen den Gang entlang. Nachdem Sie am Ende den Schalter betätigt haben, klettern Sie die Leiter herunter und gelangen durch eine Bodenplatte in einen weiteren Gang. Im Computerraum betätigen Sie den Schalter, lassen die MP-Streife von Ihren Mitgefangenen töten und heben die Karte auf.

2. Damit öffnen Sie das Tor und gehen durch die linke Tür, bis Sie zu einem Raum mit Kisten gelangen. Verschieben Sie die hintere Kiste so, daß diese unter der Öffnung steht. Im oberen Raum betätigen Sie den Schalter und tauchen durch die hintere Öffnung. Folgen Sie nun weiter dem Gang, springen Sie über die Stacheldrahtfallen und betätigen Sie im Raum den Schalter. Kehren Sie nun zurück in die Küche und öffnen die Tür im Speisesaal. Locken Sie den verfolgenden Polizisten zu den Gefangenen. Kehren Sie in den Raum, wo der MP stand, zurück, betätigen den Schalter und gehen vorsichtig durch die Ventilatoren in der Küche. Rutschen Sie die Schräge hinunter und springen Sie nach links in den Gang, an dessen Ende Sie eine weitere Leiter emporklettern müssen. Klettern Sie durch die Luke und folgen Sie weiter dem Gang, bis Sie im Freien stehen.

3. Im Hof springen Sie in die Bodenöffnung und öffnen die Zellen. Nehmen Sie die Karte des toten MP und drücken im Raum den Knopf. Laufen Sie unter der Selbstschußanlage hindurch und klettern Sie in den Gang hinunter. Hier öffnen Sie weitere Zellentüren und holen sich von dem nächsten toten MP eine weitere Karte. Öffnen Sie das Tor und folgen Sie dem Gang. Betätigen Sie den Knopf und die Wache läuft schnurstracks in den Laserstrahl. Springen Sie über den Laser und folgen Sie dem Gang, wo Sie nach einer Spring- & Kletterpassage durch einen Gang in einen weiteren Computerraum gelangen. Der Schalter läßt die Satellitenschüssel zur Seite fahren und Sie können durch das entstandene Loch nach unten ins Wasser springen.

4. Schwimmen Sie gegen den Sog an und klettern Sie auf die Plattform. Springen Sie über die Vorsprünge in den Gang, wo Sie, nachdem Sie den Hebel betätigt haben, wieder ins Wasser springen.



Durch Knopfdruck hat sich die mächtige Satellitenschüssel verschoben und ein Loch freigegeben.

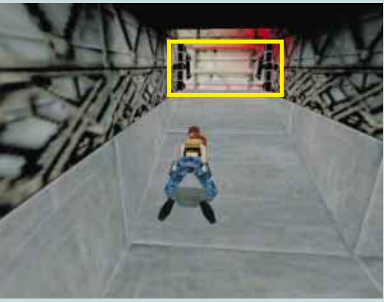
Tauchen Sie jetzt durch den Gang und klettern Sie die Leitern rauf. Holen Sie sich rechts in der Nische den Paß und benutzen Sie diesen unten in dem kleinen Raum mit den Fenstern. Tauchen Sie durch den Gang nach unten und betätigen Sie dort einen weiteren Hebel. Am Ufer springen Sie über den Laser und tauchen weiter.
5. Über einige Blöcke gelangen Sie zu einem Raum mit Waffen. Klettern Sie nun schnell über die Blöcke zurück und laufen den Gang rauf. Von einer Wache erhalten Sie einen weiteren Paß. Dann die Leiter hochklettern und die zwei Schalter im nächsten Raum betätigen. Laufen Sie nun zurück in die Halle und klettern auf das Glasdach. Von einem weiteren MP erhalten Sie ebenfalls eine Karte, mit der Sie in die Lagerhallen gelangen. Klettern Sie nun in den LKW, der Sie direkt zur Area 51 bringt.



Im gesamten Gefängnis treffen Sie immer wieder auf diese unscheinbaren Laserfallen, die Lara großen Schaden zufügen können.

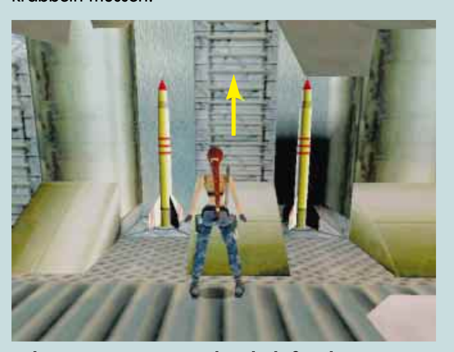
LEVEL 3: AREA 51 — NEVADA

1. Betätigen Sie links den Schalter und robben Sie unter dem Gitter durch. Laufen Sie nach rechts in den Gang, wenn die Laser sich links befinden, und krabbeln Sie unter dem 1. Laser durch, um durch den schmalen Gang zu kriechen. An dessen Ende rennen Sie durch den Raum und springen nach unten, nachdem Sie oben den Schalter betätigt haben. Unten finden Sie einen weiteren Hebel, der Ihnen den Gang freigibt. Durch ein loses Gitter gelangen Sie in einen breiten Korridor, wo Sie durch einen weiteren schmalen Gang krabbeln müssen.



Dies ist die mobile Version der Laserfallen. Wenn Lara im falschen Moment aufsteht, wird sie von den Lasern getötet.

2. Betätigen Sie links den Schalter und kehren Sie in den Raum mit den Türen zurück. Hier finden Sie links einen Schalter und müssen danach rechts in den Gang hinein. Folgen Sie dem Gang, bis Sie zu einem Raum mit einer gelben Rakete kommen. Holen Sie sich von der Wache die CD und laufen Sie in den Raum mit den kleinen Raketen. Hier wird die CD mit dem Computer benutzt und Sie können sich anschließend einen Schlüssel von einem Scharfschützen holen.



Haben Sie mit mit einer CD den Abschuß vorbereitet, ist nun die Treppe erreichbar, um eine weitere CD zu finden.

3. Laufen Sie zurück zur gelben Rakete, gehen Sie mit Hilfe des Schlüssels in den unteren Gang und folgen Sie diesem. Sie gelangen zu einer Magnetbahnspur. Laufen Sie nach links und betätigen Sie oben den Schalter. Kriechen Sie anschließend durch den Gang auf der anderen Seite. Über eine weitere Leiter gelangen Sie auf den Zug, von dem Sie sich in einen Gang hochziehen können. Hangeln Sie sich an der Decke entlang, wenn der Laser sich an der anderen Seite befindet. Folgen Sie auf der anderen Seite dem Gang, bis Sie in einen großen Saal kommen.



Man hat es immer vermutet, aber nur Lara bekommt es zu sehen: ein echtes Ufo! Außerdem befindet sich an Bord ein weiterer Meteoritensplitter.

4. Springen Sie über die Kisten in eine weitere Halle. Hier müssen Sie die zwei Schalter auf den Balkonen so schnell wie möglich hintereinander betätigen und durch das Tor laufen. Danach müssen Sie den 2., 4. und 5. Knopf drücken und durch das Gitter in die andere große Halle spurten. Betätigen Sie den Schalter und klettern die Leiter hinauf. Springen Sie vom linken Steg auf das UFO und sammeln Sie die Karte ein. Kehren Sie nun den Weg zur gelben Rakete zurück und springen Sie in das Loch. Öffnen Sie die Tür und gehen Sie in den Abschußkontrollraum. Hier benutzen Sie die Karte mit dem Computer, drücken den Knopf daneben und laufen schnell in den hinteren Raum, um nicht vom Raketenstrahl gebrutzelt zu werden.
5. Gehen Sie nach dem Start in den Gang zurück, klettern Sie die Leiter rauf und öffnen Sie die Tür. Folgen Sie dem Gang, bis Sie in einen Hof kommen, holen Sie sich von der Wache im unteren Raum eine CD und betätigen Sie den Hebel. Gehen Sie durch die Öffnung, bis Sie wieder zum UFO kommen. Begeben Sie sich in den hinteren Raum und legen Sie die CD ein. Klettern Sie durch das UFO nach oben und stecken Sie den Meteoritensplitter auf der Brücke ein.

SÜDSEEINSEL

LEVEL 1: KÜSTENDORF — SÜDSEEINSEL

1. Schwimmen Sie Richtung Hütte, rutschen rechts den Hang runter und springen über einen Steinbrocken über den Sumpf. Klettern Sie nun auf den Baum, wo Sie einen roten Rubin finden. Begeben Sie sich jetzt zur Schlucht und Sie gelangen über einige Plattformen hinter den Wasserfall, wo Sie einen weiteren Rubin finden. Springen Sie an die Leiter und klettern Sie über die Vorsprünge zum dritten Rubin. Kehren Sie jetzt in den Gang mit den Toren zurück und öffnen Sie diese mit den Rubinen.



Hinter dem Wasserfall befindet sich ein wichtiges Objekt. Anschließend muß Lara mutig zur Leiter springen.

2. Durch den Gang gelangen Sie in ein Dorf. Gehen Sie hinter einem Haus den Weg entlang und dre-

hen Sie in der Nische am Sumpf das Rad. Zurück im Dorf, folgen Sie dem Weg hinter der „Treibsandhütte".

3. Dadurch gelangen Sie in ein weiteres Dorf. In einer Hütte finden Sie erneut ein Rad. Klettern Sie die Leiter in das Baumhaus empor, springen auf die Plattform und gehen von da in den Gang nach rechts. Springen Sie über die Dächer in ein Loch und klettern Sie von dort auf das Dach mit den Stacheln. Gehen Sie in das Baumhaus und drücken Sie den Schalter. Zurück im Gang mit den Feuerfallen, springen Sie über die Plattform zum Schalter. Laufen Sie durch die Schneideblätter und drehen Sie ein weiteres Rad. Tauchen Sie anschließend durch den See und klettern Sie in das Baumhaus.



Lara muß im richtigen Moment durch die Kreissägen rennen, sonst wird sie beim Eingeborenenmetzger enden!

LEVEL 2: ABSTURZSTELLE — SÜDSEEINSEL

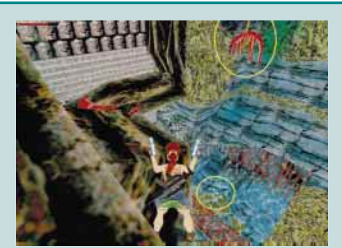
1. Springen Sie über die auf der Karte markierten Blätter zum anderen Ufer und Sie kommen durch einen Gang zu einem Flugzeugwrack. Gehen Sie durch den Tunnel zu einer großen Höhle und lassen Sie den Jäger die Raptoren töten. Laufen nun nach unten in die Höhle und holen Sie von der Leiche den Schlüssel. Laufen Sie am T-Rex vorbei und drücken in der Nische auch den Hebel auf der anderen Seite. Kehren Sie nun zum Flugzeug zurück.



Springen Sie über die makierten Blätter!

2. Laufen Sie an der rechten Seite entlang und ignorieren Sie den Kampf. Rennen Sie stattdessen hinten rechts in den Gang, bis Sie zu einem Bach kommen. Klettern Sie auf den Baum und schießen Sie den toten Raptor ab. Nun können Sie gefahrlos den Hebel im Wasser ziehen. Laufen Sie in den Raum und ziehen Sie die drei Hebel. Klettern Sie nach oben und holen sich den Schlüssel. Kehren Sie nun zum Flugzeug zurück.

3. An der linken Seite müssen Sie vom Erdhaufen auf die Plattform springen und bis zum langen Ast klettern. An dessem Ende springen Sie nach rechts und klettern an der Felswand zum Gang herunter. Hangeln Sie sich an der Decke entlang und betätigen Sie in einer Nische einen Hebel. Nun können Sie sich über den Abgrund hangeln und einen weiteren Hebel ziehen. Drücken Sie den 1. Hebel, hangeln sich an der Decke entlang und springen von der Kletterwand in die Nische. Hier finden Sie erneut einen Hebel. Klettern Sie in den oberen Gang und springen an dessen Ende auf das Flugzeug.



Beschießen Sie den toten Raptor, um die hungrigen Piranhas abzulenken!

4. In dessem Bauch öffnen Sie mit den Schlüsseln zwei Luken und betätigen im Laderaum den Schalter. Töten Sie mit dem Raketenwerfer alle angreifenden Raptoren und beschießen anschließend die Wand. Über den abgebrochenen Flügel gelangen Sie in eine der Öffnungen und verlassen den Level.

LEVEL 3: MADUBU-SCHLUCHT — SÜDSEEINSEL

1. Springen Sie zum Fluß herunter und Sie gelangen über Vorsprünge in einen Gang. Folgen Sie dem Gang bis zu einem Schalter. Nun kehren Sie zur Eingangshöhle zurück. Hinter dem Wasserfall hangeln Sie sich an der Decke entlang und gelangen zu einem weiteren Gang. Laufen Sie hier durch die Falle und hangeln sich in den oberen Gang. Folgen Sie dem Gang und Sie gelangen in einen Raum mit einem Krokodil. Dieses töten Sie, ziehen den Hebel und paddeln mit dem Kajak aus der Höhle.



So seltsam es klingt, aber Sie müssen trotzdem einen Wasserfall hochpaddeln.

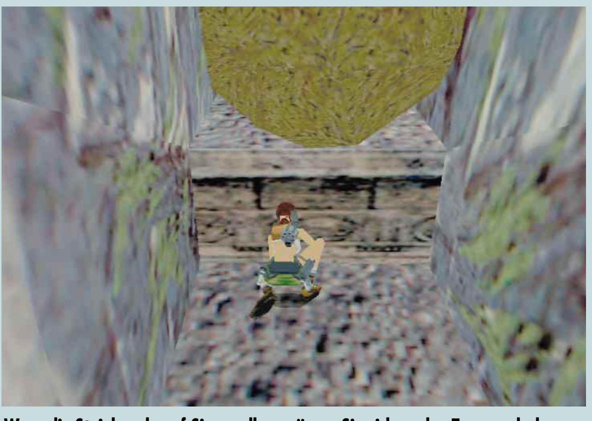
2. Halten Sie sich bei der Stromschnelle möglichst links, ebenso bei der zweiten. Bremsen Sie nach der Kurve ab und paddeln Sie möglichst langsam durch die Stacheln. Nun müssen Sie einen Wasserfall hinaufrudern, um in einen weiteren Raum zu gelangen.



Hangeln Sie sich so schnell wie möglich an den Flammen vorbei, wenn diese sich bereits abschwächen!

3. Hangeln Sie sich über den Fluß und Sie gelangen über die Plattform in einen Gang. An dessen Ende müssen Sie abermals über den Fluß. Springen Sie auf den Sockel der linken Klinge und von dort an die Wand. Klettern Sie nach oben und gehen Sie in den nächsten Gang. Ducken Sie sich an jeder Stufe vor den Steinkugeln. Gehen Sie auf dem Steg nach links und Sie gelangen durch den Gang zum Fluß.

4. Springen Sie in den Raum und ziehen sich in den Gang hinauf. Betätigen Sie im linken Gang den Hebel und folgen dem Hauptgang zum Kajak. Fahren Sie die Stromschnelle wieder hinab und lassen Sie sich in den Strudel ziehen. Sie müssen den Hebel unter dem Tor ziehen und den Level durch dieses verlassen.



Wenn die Steinkugeln auf Sie zurollen, müssen Sie sich an den Treppen ducken.

LEVEL 4: PUNATEMPEL — SÜDSEEINSEL

1. Laufen Sie rechts die Treppen hinauf und kriechen Sie durch den Gang. Im großen Raum sehen Sie rotierende Metallräder. Wenn diese nach rechts rollen, laufen Sie nach links und betätigen die Schalter. Wenn die Räder zurückkommen, müssen Sie sich in die Lücken stellen. Nun schnell zur anderen Seite und dort ebenfalls die Schalter drücken. Sie können den Raum durch das Tor verlassen.

2. Drücken Sie sofort alle drei Hebel, bevor die Decke unten ist. Im nächsten Gang befindet sich unterhalb der Steinkugel ein Hebel. Wenn dieser betätigt wurde, müssen Sie in entgegengesetzter Richtung wegrennen. Biegen Sie dann nach rechts ab und laufen vor der anderen Kugel weg.Rutschen Sie nach rechts in den Raum hinunter.



Die Räder sind eine der gemeinsten Fallen. Wenn man nicht genau in der Mitte zweier Räder steht, wird Lara getötet.

3. Holen Sie sich als erstes die Medipacks. Wenn Sie sich anschließend dem Splitter nähern, dreht sich der Häuptling um und attackiert Sie mit Blitzen – ausweichen! Außerdem erschafft er grüne Echsen, die Sie vergiften müssen. Nach der Erschaffung ist der Häuptling verwundbar. Machen Sie ihn in dieser Zeit kalt. Holen Sie sich den Splitter und fliegen Sie zum Showdown des Spiels in die Antarktis.

ANTARKTIS

LEVEL 1: ANTARKTIS — ANTARKTIS

Anmerkung: Wenn Sie im letzten Abschnitt schwimmen gehen wollen, sollten Sie unbedingt auf den Erfrierungsbalken achten!

1. Schwimmen Sie zur Hütte und von da aus weiter an das andere Ufer. Hier klettern Sie nach oben und hangeln sich auf das Schiff. Lassen Sie sich in die Luke fallen und betätigen Sie im Maschinenraum den Hebel. Springen Sie weiter nach unten. Gehen Sie durch die Tür und betätigen Sie im Loch den Knopf. Dadurch fällt das gelbe Boot ins Wasser. Klettern Sie nach oben und gehen Sie nach draußen. Springen Sie in das Boot.

2. Fahren Sie durch den Kanal und steigen Sie bei der Hütte aus. Klettern Sie zum Gerüst hinauf und hangeln Sie sich an den Trägern entlang. Sie gelangen zu einem Camp. Springen Sie bei der Leitung nach unten und betätigen Sie das 2. und 4. Ventil. Klettern Sie nach oben und verlassen Sie das Haus. Laufen Sie den linken Gang entlang zu den Hundezwingern. Öffnen Sie die zwei Tore und holen Sie sich im Haus den Schlüssel. Gehen Sie zurück zum Camp.



Die sich öffnenden und schließenden Türen werden schnell zu einer großen Gefahr, da sie Lara einfach zerquetschen.

3. Folgen Sie dem Weg hinter dem ausgebrannten Haus und gehen Sie beim Wassertank nach rechts. Rennen Sie durch die Türen und holen Sie sich im Haus die Brechstange. Laufen Sie den Weg zum Boot zurück. Brechen Sie nun in das Haus ein und öffnen mit dem Schlüssel das Tor. Fahren Sie hindurch und steigen Sie am Ende des Kanals aus. Klettern Sie zur Hütte und betreten Sie diese.

LEVEL 2: RX TECHS BERGWERK — ANTARKTIS

Anmerkung zur Lorenfahrt: Bremsen Sie vor jeder Kurve ab, sonst fliegen Sie raus. Außerdem müssen Sie sich vor sämtlichen Stahlträgern ducken!

1. Klettern Sie in den Gang. Nachdem Sie sechsmal eine Tür quietschen gehört haben, gehen Sie zurück und durch den Gang. Betätigen Sie den Schalter und laufen Sie zum Bergwerkseingang. Fehren Sie mit der unteren Lore los.



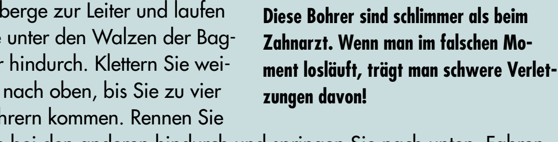
Nach diesem Hang sollte man stark bremsen, um nicht in der nächsten Kurve herauszufliegen.

2. Stellen Sie die Weiche, um anzuhalten. Betätigen Sie im Gang den Schalter und rennen Sie durch das Schott. Laufen Sie nach rechts in den Gang (Vorsicht: starkes Monster) und klettern Sie auf der anderen Seite die Leiter hinauf. Ab durch das Tor auf der rechten Seite und töten Sie das Monster im nächsten Raum. Holen Sie aus dem Wasserloch die Kurbel. Durch den anderen Gang gelangen Sie zur Lore zurück und fahren zum Bergwerkseingang.



Springen Sie über die Eisberge zu dem Gang. Passen Sie auf, daß Sie nicht abrutschen!

3. Wechseln Sie in die mittlere Lore und stellen Sie die Weiche um. Laufen Sie durch die Bohrer, wenn diese in der Wand verschwinden. Rutschen Sie rückwärts die Schräge herunter und lassen Sie sich nach unten herab. Klettern Sie die Eisspalte hinab. In der untersten Kletterspalte krabbeln Sie in den Gang und holen sich auf dem Träger die Brechstange. Springen Sie über die Eisberge zur Leiter und laufen Sie unter den Walzen der Bagger hindurch. Klettern Sie weiter nach oben, bis Sie zu vier Bohrern kommen. Rennen Sie wie bei den anderen hindurch und springen Sie nach unten. Fahren Sie mit der Lore weiter und brechen Sie mit der Brechstange die Tür auf. Holen Sie sich die Batterie und laufen Sie zur oberen Lore.



Diese Bohrer sind schlimmer als beim Zahnarzt. Wenn man im falschen Moment losläuft, trägt man schwere Verletzungen davon!



Was wird unsere Heldin hinter der Kuppe erwarten?

4. Fahren Sie zum ersten Halt und benutzen Sie die Kurbel und die Batterie mit dem Kran. Tauchen Sie nach unten in die Taucherglocke. Von dort geht es in dem unteren Gang erstmal nach rechts. Wärmen Sie sich hier auf und tauchen Sie anschließend den Tunnel empor. Laufen Sie über die Brücke und öffnen Sie die Schleuse.

S T U

LEVEL 3: DIE VERGESSENE STADT TINNOS — ANTARKTIS

1. Klettern Sie links die Leiter hinauf und betätigen Sie den Hebel im Gang. Gehen Sie wieder in den Hof. Springen Sie von einer Schräge in den Gang und holen Sie sich den Schlüssel. Öffnen Sie mit diesem die Gitter und betätigen Sie die Hebel im Gang ebenso wie auf dem Balkon. Rutschen Sie in den Raum zu einem weiteren Hebel hinunter.



Nur mit den richtig gedrückten Knöpfen kommt Lara ins Innere der versunkenen Stadt.

Laufen Sie in den hinteren Raum und drücken Sie den 1., 2. und 5. Knopf. Auf der Brücke springen Sie nach rechts in die Nische. Klettern Sie anschließend auf das andere Brückenteil und folgen Sie rechts dem Gang.

2. Weiter unter den Kesseln durch, ziehen Sie im linken Gang den Hebel. Gehen Sie in den großen Raum. Ziehen Sie in der Nische neben dem grauen Block den Hebel. Klettern Sie auf den Balkon und gehen Sie nach rechts. Kriechen Sie durch den Gang und Sie gelangen zu weiteren Kesseln. Auf dem gegenüberliegenden Vorsprung ziehen Sie im Gang den Hebel und springen weiter nach links, wo Sie ebenfalls einen Hebel finden. Auf der Plattform mit dem ersten Hebel klettern Sie herunter. Springen Sie nach unten zu einem Hebel und von dort gelangen Sie zu einer grauen Plattform mit einem Hebel.



In diesem Raum muß unsere Abenteurerin durch geschicktes Ziehen von Hebeln den Weg durch das große Tor im Bild freimachen.

3. Kehren Sie nun zum ersten Hebel zurück und ziehen Sie ihn ein zweites Mal. Über Vorsprünge geht es zu einem Steg und Sie hangeln sich an dessen Unterseite zum nächsten Hebel. Springen Sie auf den Steg und betätigen Sie den allerersten Hebel ein drittes Mal. Begeben Sie sich auf den Boden und verlassen Sie den Raum. Im nächsten Raum holen Sie sich aus der Nische einen Schlüssel. Gehen Sie in die linke Ecke des Raumes und klettern Sie die Leiter hinauf. Hier finden Sie abermals einen Hebel und ein Schloß. Laufen Sie die Treppen im rechten Raum hinauf.

4. Es geht durch den Gang, der in türkisfarbenes Licht getaucht ist. Gehen Sie im Sumpf nach rechts. Nach einiger Zeit können Sie rechts den Sumpf verlassen. Klettern Sie in den Gang und holen Sie sich im Altarraum die Maske. Laufen Sie den Weg zurück und springen Sie im linken Gang über die Lava. Vom Vorsprung lassen Sie sich auf die darunterliegende Plattform fallen. Laufen Sie anschließend nach rechts über die Spalte in den Gang. Im unteren Gang rutschen Sie links die Schräge hinab.

5. Drücken Sie bei den Kesseln den Schalter rechts. Folgen Sie dem Gang und gehen Sie oben auf das Bodengitter. Laufen Sie nach links in den großen Raum. Abermals die Treppen rauf, folgen Sie diesmal dem Lichtstrahl. Gehen Sie in den rechten Gang.



Wenn Lara auf den falschen Block springt, löst sie eine gemeine Feuerfalle aus. Die Flammen auf dem rechten Block verschwinden von Zeit zur Zeit. Hier ist gutes Timing wichtig.

Springen Sie dann ins Wasser in das Loch in der Mitte. In der linken Nische holen Sie Luft und betätigen den Hebel. Tauchen Sie nun den rechten Schacht hinter den Klingen herauf.

6. Betätigen Sie den Hebel und tauchen Sie zum nächsten Altar, wo Sie ebenfalls eine Maske finden. Ziehen Sie auch den Hebel. Tauchen Sie zurück und in den gegenüberliegenden Gang. Hier finden Sie wieder einen Hebel. Schwimmen Sie weiter und tauchen Sie im nächsten Raum in den unteren Gang. Nachdem Sie nach Luft geschnappt haben, tauchen Sie weiter den Tunnel hinauf. Ziehen Sie hier den Hebel.

7. Laufen Sie den linken Gang entlang und zurück in den Raum mit dem Lichtstrahl, weiter nach oben und geradeaus. Schauen Sie sich im nächsten Raum die Deckenmalerei an. Springen Sie über die Blöcke zum Ausgang. Nachdem die helle Platte nachgegeben hat, rutschen Sie nach unten. Über die schwebenden Blöcke springen Sie zu einem Hebel und von da aus weiter in den Gang. Springen Sie bei den Rollen jeweils auf die andere Seite.



Springen Sie hier weiter, wenn sich das Feuer bereits abschwächt. Ansonsten wird Lara wohl etwas zu warm in der Jacke.

8. Holen Sie sich eine weitere Maske. Laufen Sie in den Raum mit dem Lichtstrahl und durch den oberen, linken Gang. Es geht folgendermaßen durch das Labyrinth: rechts, links, rechts, rechts, links, links, geradeaus, rechts und links. Weiter bis zum Gangende, dann rechts, links, links und zweimal rechts. Laufen Sie hinten die Schräge hinauf. Springen Sie über die Schrägen zu einer weiteren Maske. Achten Sie dabei auf die Walzen! Verlassen Sie den Labyrinthraum. Setzen Sie im nächsten Raum die Masken ein und verlassen Sie den Level über die Schräge.

LEVEL 4: HÖHLE DES METEORITEN — ANTARKTIS



Der letzte Endgegner, eine mutierte Spinne. Diese versucht, Sie in die Lava zu schubsen, seien Sie deshalb auf der Hut!

1. In jeder der vier Abzweigungen befindet sich ein Splitter. Nun müssen Sie gegen eine mutierte Riesenspinne antreten. Laufen Sie einige Male im Kreis. Wenn Sie mehr als eine halbe Runde Vorsprung haben, eröffnen Sie das Feuer, bis die Spinne zu Boden sinkt. Rennen Sie jetzt in einen Gang und holen sich den Splitter. Wenn Sie zu langsam waren, brutzelt Sie die Spinne mit einem Blitz. Wiederholen Sie diese Taktik bei allen vier Splittern. Danach fällt der Meteorit zu Boden und Sie können der Spinne endlich den Garaus machen.

2. Klettern Sie vor einem der Räume die Leiter rauf und laufen Sie den Gang entlang. An dessen Ende müssen Sie sich zur gegenüberliegenden Seite hangeln. Klettern Sie weiter nach oben und folgen Sie dem Gang zum Camp. Erledigen Sie die fünf Gegner und setzen Sie ihren Weg zum Zaun weiter fort. Nachdem der Helikopter gelandet ist, können Sie mit ihm das Spiel beenden. Glückwunsch! Sie haben damit den dritten Teil gemeistert!



Lara stiehlt den Helikopter und Sie können sich bei dem folgenden Video endlich zurücklehnen.

Philipp Schachtschneider ■

Komplettlösung, 2. Teil

Die Siedler 3

Ergänzend zu unseren Siedler 3-Tips in der letzten Ausgabe führen wir Sie nun noch durch die besonders schwierige Kampagne der Ägypter.

DIE KAMPAGNE DER ÄGYPTER

1. STARTSCHWIERIGKEITEN



1. Konzentrieren Sie sich erst auf eine funktionstüchtige Nahrungsmittelproduktion und Metallverarbeitung. Mit dem Bau eines mittelgroßen Wohnhauses stellen Sie den lückenlosen Transport sicher.
2. Breiten Sie sich nach Norden aus, indem Sie Wachtürme aufstellen. Wenn Sie auf feindliche Grenzen stoßen, errichten Sie dort einen großen Wachturm und besetzen ihn voll. Einfallende Truppen werden von den Bogenschützen leicht abgewehrt.
3. Heben Sie eine Armee aus. Greifen Sie erst den östlichen Teil der gegnerischen Siedlung an. Dort steht eine Kaserne mit vielen Waffen. Damit verhindern Sie, daß der Gegner bei einem Angriff auf die Schnelle eine stabile Abwehr bildet.
4. Kämpfen Sie sich dann weiter nach Westen und schließlich wieder nach Süden.

2. DAS SCHLUPFLOCH



1. Nehmen Sie so viel Gebiet im Südosten ein wie möglich.
2. Über das Gebirge fällt Tsu-Tang nicht ein, den Südosten sollten Sie dagegen besonders sichern: Dort startet er des öfteren Attacken. Verteilen Sie Ihre Truppen an diese Grenzen und in die Nähe von Wachtürmen, um diese Region zu sichern.
3. Planen Sie den Aufbau Ihrer Siedlung sorgfältig, da Ihnen nicht allzuviel Platz zur Verfügung steht. Vorrang haben dabei die Gebäude zur Metallverarbeitung. Je schneller Sie Truppen besitzen, desto länger wird Tsu-Tang sich überlegen, ob er Sie angreift.
4. Errichten Sie eine Goldmine, und schmelzen Sie das Rohgold, um die Waffen Ihrer Truppen aufzuwerten. Dies erweist sich bei einem Kampf gegen Tsu-Tang als sehr hilfreich.
5. Mit einer Armee schneiden Sie zuerst die Versorgung zwischen Minen und Schmieden ab. Den Rest der feindlichen Siedlung besetzen Sie Stück für Stück.

3. DIE GROSSE INSEL



1. Zu Beginn dieser Mission macht Ihnen Platzmangel zu schaffen. Unterhalb der Landenge (x) bietet sich Ihnen jedoch ein größeres Terrain. Reißen Sie die Türme im Norden ab und vergessen Sie nicht, auch Ihre Truppen mitzuziehen: Sie sichern die Grenzen.
2. Verschaffen Sie sich mit Hilfe von Holzfällern genügend freie Fläche.
3. Errichten Sie auf dem Gebirge im Südosten Minen. Achten Sie aber darauf, nicht zu weit nach Osten vorzustoßen. Erregen Sie die Aufmerksamkeit des Gegners, so versucht er mit Störangriffen Ihre Siedlung einzunehmen.
4. Oberhalb der Landenge finden Sie in einem kleineren Gebirge Gold und Kohle. Nutzen Sie diesen Standort für eine Aufwertung der Waffen.
5. Sichern Sie die Siedlung mit zwei großen Wachtürmen.
6. Heben Sie eine schlagkräftige Armee aus, aber warten Sie nicht zu lange mit dem Angriff auf die feindlichen Türme im Osten.

4. DIE RÖMER



1. Auf allen drei Inseln finden Sie Rohstoffe und eine Fülle an Werkzeugen. Bauen Sie jedoch Siedlungen auf, werden Sie diese Mission nicht erfolgreich beenden können. Septimus, im Süden des Festlandes, rüstet innerhalb kürzester Zeit eine Armee von mehreren hundert Truppen auf. Sie haben keine Chance, diese zu schlagen, wenn Sie nicht rechtzeitig eingreifen.
2. Bauen Sie auf der östlichen Insel eine Werft für eine Fähre. Reißen Sie auf allen drei Inseln sämtliche Wachtürme ab. Wenn die Fähre fertig ist, sammeln Sie Ihre Einheiten und bringen Sie sie zur Küste (x). Dort befindet sich ein Gebirge. Nördlich davon stehen die feindlichen Minen. Dieses Gebiet gilt es einzunehmen, um dem Gegner den Zugang zu Bodenschätzen zu nehmen. Danach greifen Sie nach und nach alle feindlichen Wachtürme an.
3. Ist Septimus besiegt, reißen Sie alle seine Wachtürme ab, damit Sie für den Angriff auf die Piraten wieder mehr freie Truppen besitzen. Die Piraten haben sich nicht auf eine Aufrüstung konzentriert und sind mit den verbleibenden Truppen leicht zu schlagen.

S T U



5. IN DEN WESTEN



1. Errichten Sie an Ihrem Vorposten (x) diese Gebäude in folgender Reihenfolge: so westlich wie möglich nacheinander zwei Wachtürme, einen Steinbruch, eine Holzfällerhütte und ein Sägewerk. Dann versuchen Sie, mit Wachtürmen so weit wie möglich in den Westen vorzudringen.
2. Auf der Hauptinsel bauen Sie wie gewohnt eine Siedlung auf. An der Westküste errichten Sie eine Werft. Transportieren Sie alle verfügbaren Truppen zum Vorposten.
3. Produzieren Sie Waffen auf der Hauptinsel und transportieren Sie sie mit einem Handelsschiff zum Vorposten. Auf diese Weise ersparen Sie sich das manuelle Transportieren von Einheiten. Vergessen Sie aber nicht, am Vorposten Wohnhäuser zu bauen, um Rekruten zu erhalten.
4. Greifen Sie zuerst Tsu-Tang an. Ihr Vorposten sollte dabei allerdings vollständig gesichert bleiben, da Septimus nach dessen Niederlage eine Offensive startet. Danach stellt er aber kaum noch eine Gefahr dar und kann leicht besiegt werden.

6. WEITER GEHT'S



1. Sichern Sie die Landenge im Westen (x). Je schneller Septimus auf Sie aufmerksam wird, desto eher startet er Störangriffe. Sie müssen aber auf jeden Fall mit ständigen Attacken einzelner Truppen und Armeen rechnen!
2. Errichten Sie an der Landenge zwei große Wachtürme. Besetzen Sie sie mit den Rittern, die über das Land verteilt sind. Reißen Sie außerdem die Türme ab, die nicht zur Sicherung der Grenzen benötigt werden. Mit den frei gewordenen Rittern schützen Sie zusätzlich die Landenge. Später sollten Sie hier eine Armee abstellen, damit die Landenge gesichert bleibt.
3. Stellen Sie ein Lazarett in der Nähe der Landenge auf. Dort können angeschlagene Truppen wieder geheilt werden.
4. Konzentrieren Sie sich auf einen schnellen Aufbau von Minen, Eisenschmelze, Waffenschmied und Kaserne.
5. Warten Sie auf keinen Fall zu lange mit einem Angriff. Septimus steigert seine Truppenzahlen zu schnell. Greifen Sie erst Tsu-Tang im Norden an.

7. DREI INSELN



1. Nehmen Sie das verbleibende neutrale Land auf der Insel (Ra1) mit Pionieren ein: Sie gewinnen zusätzlichen Platz für Gebäude. Wachtürme erweitern zwar auch Ihr Gebiet, nehmen aber zuviel Gelände auf der kleinen Insel in Beschlag.
2. Errichten Sie zuerst Steinbruch, Holzfällerhütte und Sägewerk, um auf der kleinen Insel Platz zu schaffen. Dann bauen Sie eine Werft, eine Kohle- und eine Eisenerzmine sowie eine Eisenschmelze. Mit Handelsschiff und Fähre bringen Sie Holz, Steine und Pioniere auf die Inseln B und C. Für das Missionsziel reicht es nicht aus, die Inseln mit Pionieren einzunehmen, errichten Sie daher auf den beiden Inseln je einen Wachturm.
3. Stellen Sie auf einer der beiden Inseln eine komplette Nahrungsmittelkette für Brot auf und liefern dieses zurück an die Insel (Ra1).
4. Errichten Sie auf der Insel (Ra1) eine Kaserne. Wenn Sie eine schlagkräftige Armee besitzen, setzen Sie sie Stück für Stück auf Insel A über. Dafür eignet sich als Anlegepunkt die Nordküste (x): Dort befindet sich neutrales Land.
5. Um zu gewinnen, müssen Sie das gesamte Gebiet der Insel mit Wachtürmen abdecken.

8. DIE HENKER



1. Bringen Sie die auf den Inseln verteilten Truppen mit Fähren zum Vorposten. Er sollte vor möglichen Angriffen gut geschützt sein: Fällt er in feindliche Hände, haben Sie verloren.
1. Transportieren Sie mit mehreren Handelsschiffen Nahrungsmittel von den Inseln Ra 2 und Ra 3 zurück zu Insel Ra 1. Dort wäre zwar genügend Platz, um ebenfalls entsprechende Gebäude zu errichten, doch die Zeit ist viel zu knapp dafür.
1. Vom Vorposten aus greifen Sie als erstes Tsu-Tang an. Septimus dagegen verfügt schon von Anfang an über aufgewertete Waffen und viele Truppen. Wenn Sie ihn schlagen wollen, müssen Sie Ihre Waffen ebenfalls aufwerten. Von Großangriffen auf Septimus' Wachtürme ist abzuraten. Konzentrieren Sie sich auf Landengen und versuchen Sie mit Finten an seine Wachtürme zu kommen: Attackieren Sie einen Wachturm weit weg von dem, den Sie eigentlich in Besitz nehmen wollen. Septimus wird alle Truppen abziehen und dorthin schicken. Dies ist der richtige Zeitpunkt, den Wachturm einzunehmen. Mit dieser Taktik kämpfen Sie sich nach Süden, um ihn dann im Südosten endgültig zu besiegen.

Silke Menne/Florian Weidhase



Komplettlösung

Populous – The Beginning

Populous - The Beginning führt die Echtzeitstrategie auf eine neue Ebene. In unserer Komplettlösung zeigen wir Ihnen ausgeklügelte Strategien und begleiten Sie durch alle 25 Level des Spiels.



Drei Priester und ein Feuerkrieger eskortieren die Schamanin in Feindesland.

Die Schamanin in luftiger Höhe. Begleitet wird sie von einem Feuerkrieger.

Grundlagen:

■ Schützen Sie Ihre Schamanin außerhalb Ihrer Siedlung stets mit drei bis vier Priestern und Feuerkriegern. Sobald Luftschiffe verfügbar sind, sollten Sie diese Art der Fortbewegung nutzen. Damit erhöht sich die Reichweite der Zaubersprüche spürbar.
■ Untersuchen Sie frühzeitig alle erreichbaren Artefakte. Oftmals ist zu Beginn einer Mission eine Arbeitsteilung zwischen Arbeitern (Aufbau der Siedlung) und Schamanin (Erforschung von Artefakten) möglich. Dies gilt insbesondere dann, wenn Ihre Schamanin in der Umgebung von Artefakten Eingeborene bekehren kann, die Sie bequem zum Beten verdonnern können.
■ Bekehren Sie die Eingeborenen in der Nähe Ihrer Siedlung, um den Stamm schnell wachsen zu lassen. Um den Bekehren-Spruch häufiger anwenden zu können, sollten Sie vorübergehend alle anderen Zaubersprüche deaktivieren.
■ Alle Mitglieder Ihres Stammes tragen zur Manaproduktion bei. Diese liegt höher, wenn der Betreffende eine Tätigkeit ausübt. Lassen Sie Ihre Arbeiter daher nicht herumstehen, sondern schicken Sie sie in die Hütten oder lassen Sie sie Holz auf Vorrat schlagen. Krieger sollten Sie stets zu einer Wache oder Patrouille einteilen.
■ In manchen Missionen ist Holz knapp. Wenn Sie die nötige Geduld aufbringen, sollten Sie mittels Mikromanagement verhindern, daß Ihre Arbeiter die wenigen Bäume komplett abholzen. Jeder Baum bringt einen Holzertrag von vier Klaftern, von denen sich ein Klafter nach 70 Sekunden regeneriert. Ein gefällter Baum wächst jedoch erst nach über 10 Minuten wieder nach.
■ Um das Aufladen der Zaubersprüche zu beschleunigen, sollten Sie stets diejenigen deaktivieren, die Sie in absehbarer Zeit nicht einsetzen wollen. Dies gilt insbesondere für die sehr Mana-intensiven Sprüche.

ARTEFAKTE

Sie können folgende Artefakte anbeten. In einigen Missionen stehen diese auch den Gegnern zur Verfügung, so daß schnelles Handeln beim Erforschen erforderlich ist.

Der Totempfahl löst einen speziellen Zauber aus, der sich immer positiv auf Ihr Volk auswirkt.



Der Versteinerte Kopf verbirgt einen oder mehrere Bonuszauber. Diese kosten zwar kein Mana, lassen sich jedoch nach dem Aussprechen auch nicht wieder aufladen.



Der Obelisk ist ein seltenes Artefakt, das einen mächtigen Zauber auslöst oder einen Bonuszauber zur Verfügung stellt. Er kann nur von der Schamanin angebetet werden.



In der Gruft des Wissens erhalten Sie Zaubersprüche oder Pläne für Gebäude, die Sie dauerhaft verwenden können. Eine Gruft ist ebenfalls nur der Schamanin zugänglich.

Basisbau und Defensiv-Taktiken

■ Konzentrieren Sie sich zunächst auf den Bau von Hüt-



Die Gruft des Wissens beherbergt spezielle Zauber und Gebäude.



Im Dorf herrscht emsiges Treiben, die Manaproduktion läuft auf Hochtouren.

ten. Die ersten Angriffe der Gegner können leicht mit Schamanin und Arbeitern abgewehrt werden. Je nach dem zur Verfügung stehenden Bauplatz und Holzvorkommen sollten Sie mindestens zehn Hütten errichtet haben, ehe Sie andere Gebäude in Auftrag geben.

■ Bauen Sie im Zweifel lieber zu viele als zu wenige Unterkünfte. Von den anderen Gebäuden benötigen Sie hingegen immer nur eines.

■ Je mehr Hütten Sie haben, desto größer wird Ihr Volk und desto mehr Mana steht Ihrer Schamanin zur Verfügung. Die Obergrenze von 200 Untertanen können Sie mit 27 Hütten erreichen.

■ Als nächstes bauen Sie einen Tempel und bilden sechs bis acht Priester aus. Damit können Sie effektiv feindliche Krieger abwehren. Feindliche Priester muß zu diesem Zeitpunkt noch die Schamanin bekämpfen.

■ Errichten Sie dann eine Feuerkriegerhütte und sichern Sie Ihre Basis durch Türme, auf denen Sie Feuerkrieger stationieren.

■ Der Computergegner greift immer aus den selben Richtungen an, konzentrieren Sie sich beim Turmbau auf diese Punkte. Häufig können Sie so Angriffe auch schon an Engstellen vor Ihrer Basis abwehren. Nutzen Sie die Topographie der Karte und bauen Sie Türme möglichst auf höhergelegenem Gelände.

■ Krieger brauchen Sie normalerweise nicht auszubilden, wenn Ihnen Feuerkrieger zur Verfügung stehen. Ihre Priester werden gegnerische Krieger automatisch für Sie bekehren, so daß diese keine echte Bedrohung darstellen.

■ Bauen Sie eine Spionhütte und bilden Sie ein bis zwei Spione aus, die Sie in Türmen im Inneren Ihrer Siedlung stationieren. So können Sie feindliche Spione sicher erkennen.

■ Eine Kombination aus Feuerkriegern in Türmen und Priestern am Boden sollte die meisten Angriffe abwehren können. Allerdings kommen Ihre Priester im Kampfgetümmel nicht mehr zum Beten, so daß Ihre Verteidigung bei Massenangriffen doch noch überrannt werden kann. Eine andere Gefahr besteht darin, daß der Gegner den Spruch „magisches Schild" an-



Dieser Priester steht unter Hypnose und bekehrt seine eigenen Mitstreiter.

BAUKOSTEN

Gebäude	Holzbedarf in Klaftern	Maximal am Bau beteiligte Arbeiter
Hütte	3 (+3, +3)*	6
Turm	5	12
Bootshaus	5	16
Kriegerhütte	8	16
Tempel	8	20
Feuerkriegerhütte	8	16
Spionhütte	8	16
Luftschiffhaus	11	16
Boot	4	4
Ballon	3	6

* In Klammern die Kosten für den Ausbau zu mittlerer bzw. großer Hütte.

ZAUBEREI

Zauber	Aufladezeit*	Reichweite	Wirkung
Feuerball	1	Sehr gering	Dies ist die einfachste Waffe der Schamanin – nicht sehr wirkungsvoll, aber preiswert.
Bekehren	1	Sehr groß	Bekehren Sie Eingeborene, um Ihren Stamm schnell zu vergrößern.
Insektenplage	4	Groß	Diese Plagegeister zerstreuen fremde, aber auch eigene Truppen für eine Weile. Schamaninnen sind dagegen immun.
Unsichtbarkeit	5	Gering	Macht Ihre Anhänger für einige Zeit unsichtbar.
Magisches Schild	6	Gering	Ihre Anhänger werden für kurze Zeit gegen Magie und Feuerkrieger immun.
Brücke	7	Durchschnittlich	Der wichtigste Terraforming-Spruch (siehe separaten Kasten).
Blitz	8	Groß	Richtet lokal begrenzten Schaden an. Wirkt nicht auf die eigene, wohl aber auf die gegnerische Schamanin und ist daher die beliebteste Waffe bei einem Zauberduell.
Hypnose	8,5	Gering	Bekehrt feindliche Einheiten für eine gewisse Zeit, ehe Sie zu ihrem Glauben zurückfinden.
Wirbelsturm	9	Gering	Richtet großen Schaden auf einer kleinen Fläche an und ist der ideale Zauber gegen Türme und Hütten.
Sumpf	10	Gering	Wird zum Grab für bis zu zehn Einheiten, die ihn unvorsichtigerweise betreten.
Land ebnen	12	Sehr gering	Ein Terraforming-Zauber, der unkompliziert Bauland schafft.
Erdbeben	17	Gering	Eine Erdspalte verschluckt Einheiten und Gebäude. Ein gutes Mittel, um eine Siedlung schnell zu zerstören.
Erosion	21	Gering	Ein weiterer Terraforming-Zauber, der ein Areal absenkt.
Feuerregen	40	Gering	Meteoriten fallen brennend vom Himmel und richten großflächigen Schaden an.
Todesengel	92	Sehr gering	Ein fliegender Dämon macht sich über fremde Einheiten her. Damit entvölkert man ganze Siedlungen.
Vulkan	160	Sehr gering	Ein großes Gebiet wird zerstört und bleibt für lange Zeit unbebaubar. Die zerstörerischste Waffe gegen eine gegnerische Siedlung.

*Für eine einmalige Anwendung; relativ zum Feuerball-Spruch.

Neben den regulären Zaubersprüchen gibt es in einzelnen Missionen noch weitere, die als Bonuszauber bereitgestellt werden:

Zauber	Aufladezeit	Reichweite	Wirkung
Blutrünstig	–	Gering	Verleiht Ihren Anhänger in der Schlacht für kurze Zeit außerordentliche Kräfte.
Teleportieren	–	Unbegrenzt	Ermöglicht es der Schamanin, sich sofort zu einem beliebigen Ort der Welt zu bewegen.
Armageddon	–	Sehr groß	Löst den finalen Kampf zwischen den Völkern aus, der in einer Arena automatisch abläuft.



Diese Eingeborenen werden zu fügsamen Arbeitern bekehrt. Auf daß der Stamm wachse und mächtig werde.

wendet. In beiden Fällen müssen Sie die Schamanin zur Verteidigung heranziehen.

■ Benutzen Sie die Insektenplage, um eine angreifende Übermacht zu zerstreuen oder feindliche Priester an der Bekehrung zu hindern.

■ Einen wichtigen Zugang zur Siedlung in einen Sumpf zu verwandeln ist ebenfalls ein probates Mittel, um Massenangriffen wirkungsvoll zu begegnen.

■ Gegen eine andere Schamanin können Sie den Blitz-Zauber einsetzen. Dessen Reichweite ist besonders groß, wenn Ihre Anführerin einen Turm besteigt.

■ Steckt Ihre Schamanin selbst im Schlachtgetümmel, helfen Insektenplage, Hypnose oder Blitz-Zauber. Letzterer verletzt allerdings auch die eigenen Einheiten.

■ Wenn Sie den Hypnose-Zauber auf gegnerische Priester anwenden, bekehren diese für Sie feindliche Einheiten, die dann dauerhaft Ihnen gehören. Die Priester laufen später wieder zum Gegner über.

■ Neben der Verteidigung kommt der Schamanin auch beim Basisbau eine entscheidende Rolle zu. Mittels der Terraforming-Zauber (siehe Kasten) können Sie die Topographie derart verändern, daß neues Bauland entsteht und die Basis für Feinde unzugänglicher wird.

■ Formen Sie Ihre Basis möglichst so um, daß Sie höher als das Umland liegt und höchstens einen Zugang besitzt. Wenn Sie dann noch Türme bauen und mit Feuerkriegern besetzen, können Sie auch Angriffe mit Ballons leicht abwehren.

■ Befürchten Sie den Einsatz eines Brückenzaubers, der Ihre Insel für gegnerische Bodentruppen erreichbar machen könnte, so sollten Sie mittels Erosion den Abstand zwischen den beiden Landmassen systematisch vergrößern. Dies klappt immer, da der Brückenzauber nur vom Lande aus ausgesprochen werden kann. Daher kann er Meerengen ab einer bestimmten Größe nicht mehr überbrücken, wohingegen der Erosions-Zauber auch aus der Luft oder vom Wasser her wirkt und prinzipiell überall angewendet werden kann.

■ Natürlich können Sie auch bereits bestehende Landverbindungen mit Erosion kappen, um Zugänge unpassierbar zu machen.

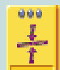


Diese Landenge haben wir in einen Sumpf verwandelt. Die anstürmenden Krieger werden vom Erdreich verschluckt.

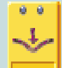
Offensiv-Taktiken

■ Wenn Sie Ihre Basis hinreichend gesichert haben, kön-

TERRAFORMING



Land ebnen
Dieser Zauber verschafft Ihnen kostbares Bauland, benötigt aber viel Mana.



Erosion
Sie können Berge ebnen und Flachland im Meer versinken lassen. Die Manakosten sind aber noch höher.



Brücke
Der Höhenunterschied zwischen Start- und Zielpunkt des Zaubers wird durch eine begehbare Rampe überbrückt. Damit läßt sich eine Landverbindung zwischen zwei Küsten oder zwei Berggipfeln herstellen, aber auch noch vieles mehr, wie unsere Screenshots zeigen. Der Brückenbau ist zwar von einem Turm, nicht aber von einem Luftschiff aus möglich. Eine gegnerische Schamanin muß sich also schon nahe an Ihre Basis wagen, um diese landschaftlich zu verändern. Weiterhin können Sie mit diesem Zauber auch Land an der Küste gewinnen, indem Sie ihn im Uferbereich anwenden.



Die Schamanin steht auf einem Berg und möchte ins Tal. Was ist zu tun?



Der Brücken-Zauber löst das Problem. Funktioniert natürlich auch von unten nach oben.



Am Fuß des Berges läßt sich die Rampe bequem wieder wegzaubern.



Eine Bergkette versperrt den Weg. Ob uns Magie da weiterhelfen kann?



Der Erosions-Zauber verschafft den Durchgang, beide Berghänge werden dadurch begehbar.

(Der Brücken-Zauber beläßt es bei der Unbegehbarkeit der Berge, was ein taktischer Vorteil sein kann.)

nen Sie den ersten Angriff starten. Stellen Sie Ihren Truppen stets die Zauberin zur Seite oder greifen Sie alleine mit ihr an. Andersherum werden Truppen, die Sie nicht durch Zaubersprüche im Kampf unterstützen können, meist ziemlich schnell aufgerieben.

■ Die Schamanin kann einen Stamm zwar selten im Alleingang besiegen, aber doch immensen Schaden in einer gegnerischen Siedlung anrichten. Opfern Sie sie, wenn Sie den Gegner dadurch in seiner Entwicklung empfindlich stören können.

■ Versuchen Sie, Ihrer Schamanin einen möglichst hohen Standort nahe der Feindsiedlung zu verschaffen, damit die Zaubersprüche eine maximale Reichweite besitzen. Sie sollten durchaus daran denken, einen Turm auf einem Hügel nahe der Basis zu errichten. Gegebenenfalls können Sie diese Stellung dann mittels Terraforming sogar noch ausbauen.

■ Lokalisieren Sie vor einem Angriff die Schamanin in einer Siedlung und konzentrieren Sie sich zunächst auf sie. Haben Sie sie getötet, können Sie einige Feuerkrieger in gewissem Abstand zur Reinkarnations-Arena aufstellen, um die Wiedergeburt sofort zu bekämpfen. Noch wirkungsvoller ist der Einsatz des Sumpfzaubers, wenn Sie zuvor beobachten, nach welcher Seite die Schamanin die Arena regelmäßig verläßt.

■ Spione können Sie vor großen Angriffen einsetzen, damit diese Tempel und Feuerkriegerhütte in Brand setzen und den Ersatz der gegnerischer Truppen verzögern. Sie können damit auch Türme sabotieren.

■ Wenn Sie mit Bodentruppen angreifen, sollten ein Drittel davon Priester sein. Nur so können Sie den Bekehrungsversuchen der Feinde widerstehen.

■ Der Magische Schild schützt Ihre Anhänger nicht nur gegen die Zaubersprüche einer Schamanin, sondern auch vor den Angriffen der Feuerkrieger. Gegen Bekehrungen gegnerischer Priester ist der Spruch jedoch wirkungslos.

■ Den Unsichtbarkeits-Spruch können Sie verwenden, um einige Priester unbemerkt in die Siedlung des Gegners zu bewegen, damit sie Truppenansammlungen oder auf Ausbildung wartende Arbeiter bekehren. Dies funktioniert aber nur dann, wenn kein feindlicher Priester oder die Schamanin in der Nähe sind.

■ Mit einem Wirbelsturm können feindliche Wachtürme zerstört werden. Allerdings ist die Reichweite eines Feuerkriegers im Turm auf ebener Erde genauso groß wie die der Schamanin im Ballon. Hier ist richtiges Timing wichtig.

■ Wenden Sie den Sumpf-Spruch vor den Eingängen zu gegnerischem Tempel und Kriegerhütte oder vor beschädigten Häusern an. Damit können Sie Truppen und Arbeiter schnell dezimieren. Achten Sie auch auf die Fußspuren von gegnerischen Patrouillen, die ein leichtes Opfer für Sümpfe sind.

■ Der beste Zeitpunkt für einen Angriff ist dann gegeben, wenn Sie gerade eine feindliche Attacke abgewehrt haben und dabei die gegnerische Schamanin töten konnten. Aber Vorsicht: Andersherum sind Sie ebenso verwundbar, wenn Ihre eigene Schamanin bei einem Angriff ums Leben gekommen ist!

■ Auch wenn Sie alleine mit der Schamanin angreifen, haben Sie vielfältige Möglichkeiten. Benutzen Sie Wirbelstürme, um eine Siedlung Stück für Stück zu zerlegen. Oder verwenden Sie dazu den Erosions-Zauber. Mittels Hypnose lassen Sie die Feinde für sich kämpfen. Und wenn Ihnen sogar die Zauber Erdbeben oder Vulkan zur Verfügung stehen, sollte Ihrer Stammesführerin der Sieg sicher sein.

■ Ob die Computergegner gegeneinander kämpfen, ist für jede Mission fest eingestellt. Sie können dies durch Zaubern einer Landverbindung zwischen feindlichen Basen oder ähnlichem nicht beeinflussen.

CHEATS

Drücken Sie während des Spiels die Tasten „TAB" + „F11". Geben Sie dann „BYRNE" ein und drücken Sie die „RETURN"-Taste. Jetzt können Sie folgende Cheats verwenden:

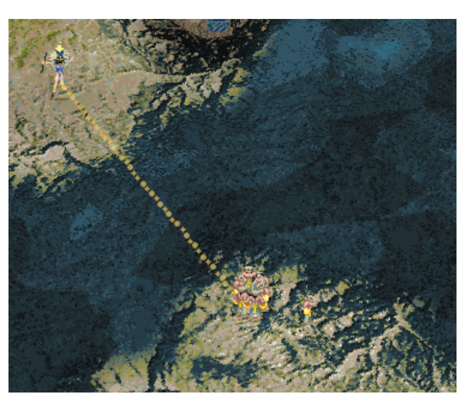
„TAB" + „F3"	Alle Sprüche stehen bereit.
„TAB" + „F4"	Alle Gebäude können errichtet werden.
„TAB" + „F5"	Alle Zauber sind aufgeladen.

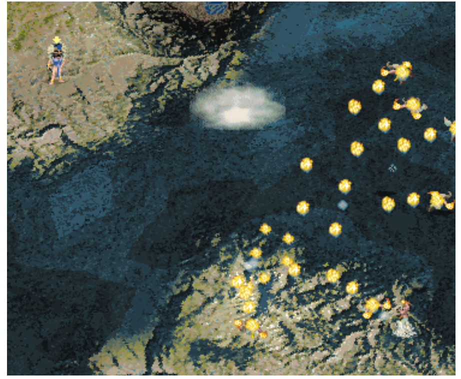
SPION

Sie können Spione in der Farbe eines Ihrer Gegner tarnen – auch das „Umfärben" ist möglich. Sie werden benutzt, um Gebäude des Gegners in Brand zu stecken, nachdem sie sich unerkannt herangeschlichen haben. Bereits beschädigte Gebäude können nicht angewählt werden. Allerdings werden Spione recht schnell als solche vom Computer erkannt und bekämpft, insbesondere dann, wenn die gegnerische Schamanin in der Nähe ist. Lassen Sie Spione daher nicht in einer gegnerischen Siedlung herumstehen, sondern statten Sie sie noch vor der Basis mit einem oder mehreren Aufträgen aus.
Sie können Spione auch unsichtbar machen, was ihre Überlebenschance vergrößert. Dennoch ist der Einsatz von Spionen meist ein Himmelfahrtskommando.



Der Spion zündelt am Wachturm. Dem Priester gefällt das ganz und gar nicht!





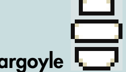
Diese Gruppe feindlicher Feuerkrieger steht ahnungslos am Ufer und wird wenig später in hohem Bogen in die Fluten geschleudert.

KOMPLETTLÖSUNG

LEGENDE

- Reinkarnations-Arena der Dakini
- Reinkarnations-Arena der Chumara
- Turm
- Totempfahl
- Gruft des Wissens
- Reinkarnations-Arena Ihrer Schamanin
- Reinkarnations-Arena der Matak
- Versteinerter Kopf
- Gargoyle





MISSION 1: DIE REISE BEGINNT... (TRAININGSMISSION, 1 GEGNER: DAKINI)



(S1) Unbegrenzter Bonuszauber Brücke
(S2) 4 x Bonuszauber Blitz
(G1) Neuer Gebäudetyp: Kriegerhütte

Unterstützen Sie Ihre Schamanin mit Kriegern und zerstören Sie die Siedlung der Dakini. Deren Schamanin können Sie mit dem Blitz-Zauber bequem ausschalten.

Nach dem Blitzschlag werden die gegnerischen Arbeiter hoch in die Luft gewirbelt und versinken in den Fluten.

MISSION 2: DROHENDE DUNKELHEIT (TRAININGSMISSION, 1 GEGNER: MATAK)



(S1) 3 x Bonuszauber Wirbelsturm
(T1) Brücke zu (S1)
(G1) Neuer Zauber: Insektenplage



Bewegen Sie die Schamanin auf die Anhöhe (1) und lassen Sie sie sechs bis acht Krieger beim Angriff mit Wirbelstürmen unterstützen.

Der Wirbelsturm zerstört den Turm und sorgt für Panik im gegnerischen Lager.

MISSION 3: DIE KRISE DES GLAUBENS (TRAININGSMISSION, 1 GEGNER: CHUMARA)



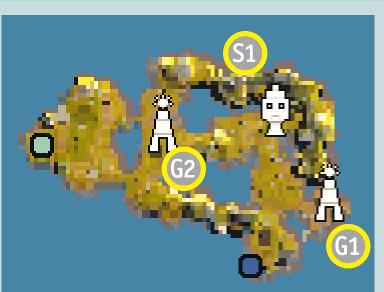
(T1) Direkter Weg zu (G1)
(G1) Neuer Gebäudetyp: Tempel

Bewegen Sie die Schamanin zum Totempfahl und Sie können gefahrlos die Gruft des Wissens erforschen. Bilden Sie je vier bis sechs Krieger und Priester aus und marschieren Sie in die Siedlung der Chumara.



Unsere Priester schlagen die Gegner in ihren Bann, während die Krieger die Siedlung zerstören.

MISSION 4: VEREINTE KRÄFTE (TRAININGSMISSION, 1 GEGNER: MATAK)



(S1) 4 x Bonuszauber Bekehrung
(G1) Neuer Gebäudetyp: Wachturm
(G2) Neuer Zauber: Blitz

Erforschen Sie zunächst nur die beiden Artefakte in unmittelbarer Nähe. Bilden Sie Priester aus, die Ihre Schamanin zur zweiten Gruft des Wissens (G2) begleiten. Überfallen Sie den Gegner mit Priestern und Kriegern, wobei die gegnerische Schamanin mit zwei Blitz-Zaubersprüchen ausgeschaltet werden kann.



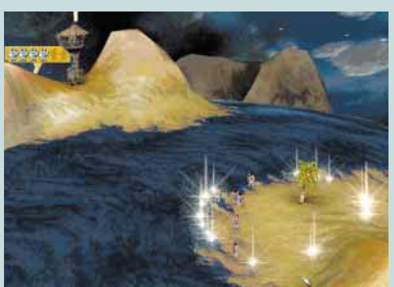
Die Siedlung wird eingenommen. Dabei leisten die Priester die Hauptarbeit.

MISSION 5: DER TOD KOMMT VON OBEN (TAKTIKMISS., ZEITBEGR., 1 GEGNER: DAKINI)

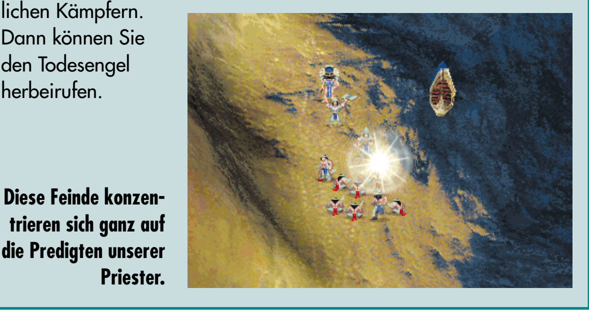


(S1) 3 x Bonuszauber Bekehrung
(S2) 2 x Bonuszauber Brücke
(T1) Boot
(T2) Landverbindung zu Insel (1)
(T3) Landverbindung zu Insel (2)

1. Erforschen Sie den Steinkopf (S1), damit die Schamanin vom Turm aus die Eingeborenen auf der Insel bekehren kann.
2. Sie erhalten durch den Totem (T2) ein Boot, mit dem Sie auf die Nachbarinsel (1) übersetzen.
3. Bilden Sie vier Priester aus und lassen Sie sie gemeinsam mit der Schamanin in der Nähe des Gargoyles anlanden (3).
4. Benutzen Sie Insektenplagen und Blitze, um ausgiebig Verwirrung unter den Feinden zu stiften. Dies sollte auch schon von See aus geschehen.
5. Sind die gegnerischen Priester ausgeschaltet, haben Sie leichtes Spiel mit den feindlichen Kämpfern. Dann können Sie den Todesengel herbeirufen.

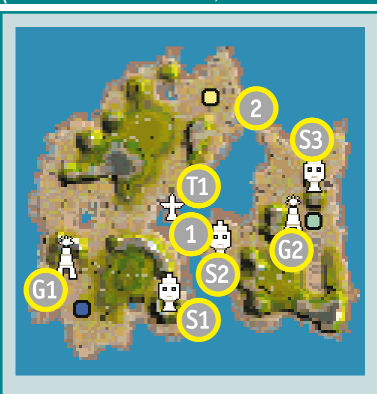


Vom Turm aus kann die Schamanin die Eingeborenen auf der Insel bequem bekehren.



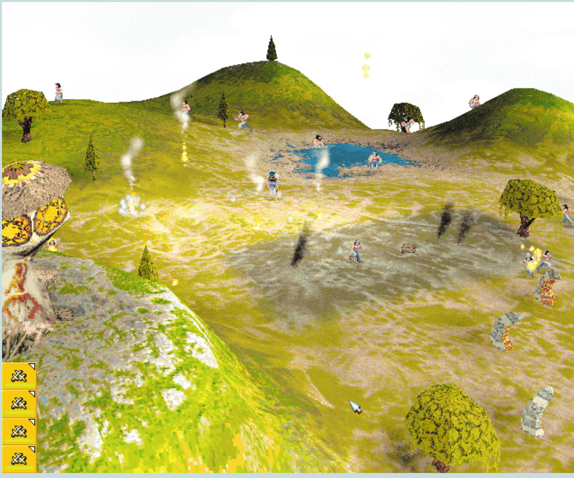
Diese Feinde konzentrieren sich ganz auf die Predigten unserer Priester.

MISSION 6: DER BRÜCKENBAU (AUFBAUMISSION, 2 GEGNER: CHUMARA, MATAK)



(S1) 3 x Bonuszauber Sumpf
(S2) 3 x Bonuszauber Hypnose
(S3) 1 x Bonuszauber Feuerregen
(T1) Läßt Brücke bei (2) entstehen
(G1) Neuer Zauber: Bekehren
(G2) Neuer Zauber: Brücke

1. Bilden Sie ausschließlich Priester aus und warten Sie auf das Entstehen der Landverbindung (1) zum Lager der Matak. Setzen Sie dann den Sumpf-Spruch ein, um den Steinkopf (S2) ungestört anbeten zu können.
2. Mit dem so erhaltenen Hypnose-Zauber kann ein gegnerischer Krieger dazu veranlaßt werden, den Totempfahl (T1) anzubeten, welcher die zweite Landverbindung (2) herstellt.
3. Während sich beide Feinde bekriegen, können Sie Truppen ausbilden und anschließend die Matak und dann die Chumara besiegen.



Mit einem Feuerregen zerlegt unsere Schamanin die Siedlung des letzten Gegners.

MISSION 7: DER UNSICHTBARE GEGNER (AUFBAUMISSION, 1 GEGNER: CHUMARA)



(S1) 2 x Bonuszauber Erosion
(G1) Neuer Zauber: Unsichtbarkeit

1. Errichten Sie eine Siedlung am Ufer direkt gegenüber der Insel mit dem versteinerten Kopf (S1).
2. Nehmen Sie dieses Artefakt in Besitz, indem Sie den Brückenbau-Spruch benutzen.
3. Bilden Sie in der Folge je 15 bis 20 Krieger und Priester aus.
4. Wenden Sie den Erosions-Spruch an, wenn die Schamanin der Chumara eine Landverbindung zwischen den beiden Inseln herstellt.
5. Greifen Sie schließlich die Siedlung der Chumara von der Steinkopf-Insel aus an.



Die gegnerische Schamanin ist tot. Nun können unsere Priester die Siedlung in Besitz nehmen.



Unsere Arbeiter stehen Schlange, um sich zu Priestern oder Kriegern umschulen zu lassen.

MISSION 8: DIE KONTINENTALE TEILUNG (AUFBAUMISSION, 1 GEGNER: DAKINI)



(S1) 3 x Bonuszauber Magischer Schild
(S2) 4 x Bonuszauber Wirbelsturm
(G1) Neuer Gebäudetyp: Feuerkriegerhütte

1. Bewegen Sie die Schamanin zum westlichen Rand des Hügels, der die beiden Siedlungen trennt (1). Mit dem Brücken-Spruch kommen Sie unerkannt zur Gruft des Wissens.
2. Errichten Sie Tempel und Feuerkriegerhütte. Bilden Sie 20 Feuerkrieger und zehn Priester aus.
3. Machen Sie vier Priester unsichtbar und bewegen Sie sie auf die Anhöhe. Während die gegnerischen Krieger bekehrt werden, können Sie Ihre Truppen gefahrlos nachziehen.
4. Von der Anhöhe (2) aus kann die Schamanin die gesamte Siedlung mit ihren Zaubersprüchen überstreichen. Ihre Feuerkrieger können den Feind leicht daran hindern, den Hügel zu erklimmen. Das Einnehmen der Siedlung ist nun ein Leichtes.



Die Feuerkrieger lauschen unseren Priestern. Selbst die Turmbesatzung kann sich diesen nicht entziehen.



Die Schamanin steht auf dem Feldherrenhügel und läßt der Magie freien Lauf.

MISSION 9: FEUER IM NEBEL (AUFBAUMISS., VERDECKTE KARTE, 1 GEGNER: CHUMARA)



(S1) 2 x Bonuszauber Wirbelsturm
(S2) 1 x Bonuszauber Erdbeben
(S3) 1 x Bonuszauber Vulkan
(T1) Hier betet der Gegner und erschafft eine Landverbindung zu (1).
(G1) Neuer Gebäudetyp: Bootshaus

1. Bauen Sie eine Siedlung auf, während die Schamanin die Insel erkundet, die beiden Steinköpfe erforscht und die Eingeborenen bekehrt.
2. Errichten Sie Türme auf den Anhöhen, die Sie mit Feuerkriegern besetzen, und Wachtposten am Ufer.
3. Benutzen Sie den Brücken-Spruch, um die Meerenge (2) zwischen den Inseln passierbar zu machen, und bewegen Sie sich mit 15 bis 20 Priestern und Feuerkriegern langsam auf das Lager des Gegners zu. Setzen Sie Blitze, Insektenplage und die Bekehrungen Ihrer Priester gegen die Übermacht der Feinde ein.



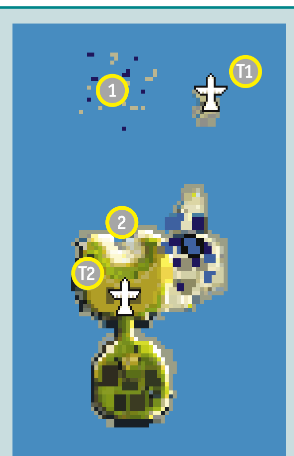
Unsere Siedlung wird von drei Türmen geschützt. Zusätzlich stehen Priester bereit, um Eindringlinge zu bekehren.

4. Die Siedlung des Gegners können Sie schließlich mit dem Erdbeben-Spruch sturmreif zaubern.



Das Erdbeben reißt eine Schneise der Verwüstung in das feindliche Lager.

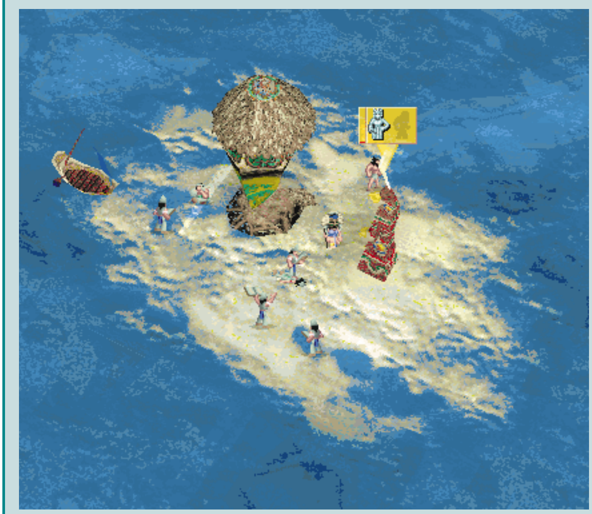
MISSION 10: AUS DER TIEFE (TAKTIKMISSION MIT ZEITBEGRENZUNG, 1 GEGNER: MATAK)



(T1) Läßt Siedlung (1) aus den Fluten auftauchen.
(T2) Läßt Siedlung des Gegners im Meer versinken.

1. Setzen Sie mit Schamanin und Priestern auf die Insel über und beten Sie den Totempfahl (T1) an.
2. Nehmen Sie die aus dem Meer aufsteigende Siedlung (1) in Besitz und bilden Sie Priester aus.
3. Machen Sie vier bis fünf Priester unsichtbar und setzen Sie zu den Matak über (2).
4. Bekehren Sie die Feinde und beten Sie den Totempfahl (T2) an.

Wenn Sie die Mission ohne Zeitbegrenzung spielen wollen, so bewegen Sie alle vier Priester der anfänglichen Siedlung und die Schamanin ins Boot, beten den Totempfahl aber nicht an.
Nach einiger Zeit ist der Unsichtbarkeits-Zauber aufgeladen und Sie können mit Punkt 3 fortfahren.



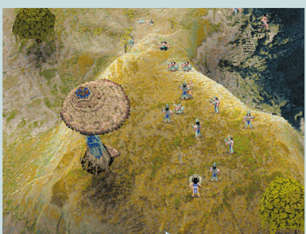
Schamanin und Priester retten sich auf die Totempfahl-Insel und beschwören die versunkene Stadt.

MISSION 11: TRÜGERISCHE SEELEN (AUFBAUMISSION, 2 GEGNER: CHUMARA, MATAK)



(S1) 3 x Bonuszauber Sumpf
(S2) 3 x Bonuszauber Land ebnen
(G1) Neuer Zauber: Sumpf
(G2) Neuer Zauber: Hypnose

1. Bauen Sie nur zwei bis drei Hütten und dann einen Tempel, in dem Sie bekehrte Eingeborene zu Priestern ausbilden.
2. Bewegen Sie Priester und Schamanin bis zur Anhöhe vor der Matak-Siedlung.
3. Verwenden Sie den Sumpf-Zauber, um anstürmende Gegner am Fuße des Hügels auszuschalten.
4. Machen Sie einige Priester unsichtbar und bekehren Sie mit diesen die neu ausgebildeten, gegnerischen Feuerkrieger vor deren Hütte.
5. Bauen Sie einen Turm auf dem Hügel (1) und besetzen Sie ihn mit der Schamanin. Diese kann nun fast die gesamte Siedlung mit Ihrer Magie überstreichen. Schalten Sie alle wiedergeborenen Matak-Schamaninnen aus, deren Reinkarnations-Arena innerhalb der Reichweite des Blitz-Zaubers liegt.
6. Sind die Matak besiegt, können Sie Ihre Siedlung ausbauen und mit Türmen befestigen.
7. Stellen Sie eine Landverbindung mit der Insel des zweiten Steinkopfes (S2) her und sichern Sie diesen mit Türmen auf den Hügelkuppen (2).
8. Marschieren Sie auf die Siedlung der Chumara, wobei Sie Truppenansammlungen in Sümpfen versinken lassen können.



Der Turm vor dem Matak-Lager ist fertig. Unsere Priester bekehren die Feinde, die nicht im Sumpf versunken sind.



Unsere Truppen stehen vor der Stadt. Der Sumpf (links im Bild) hat die meisten Verteidiger verschluckt.

MISSION 12: E. LEICHT Z. ERBEUTENDES ZIEL (AUFBAUMISS., 3 GEG.: DAKINI, CHUMARA, MATAK)



(G1) Neues Gebäude: Spionhütte
(G2) Neuer Zauber: Erosion
(G3) Neuer Zauber: Wirbelsturm

1. Errichten Sie unverzüglich Tempel und Bootshaus und setzen Sie mit Schamanin und vier Priestern zur Gruft (G1) der Chumara über, um die Pläne für die Spionhütte zu erbeuten.
2. Warten Sie, bis der Sumpf-Zauber eine zweimalige Anwendung zuläßt, und landen Sie mit derselben Gruppe bei der Gruft der Matak (G2). Die herbeieilenden Krieger dieses Stammes versinken im Sumpf, während Sie den neuen Zauber Erosion erlangen.
3. Verfolgen Sie die gleiche Taktik bei der Eroberung des Wirbelsturm-Zaubers der Dakini (G3).
4. Bilden Sie Priester und Feuerkrieger aus und setzen Sie mit drei bis vier Booten zu den Matak über, die Sie schnell besiegen sollten.
5. Verbinden Sie die Insel der Chumara mit einer Brücke (1) und erobern Sie auch diese Basis.
6. Ziehen Sie anschließend mit 20 bis 30 Priestern und Feuerkriegern gegen die Dakini.
Die Hauptlast bei dem Angriff liegt bei der Schamanin, die Wirbelsturm- und Sumpf-Zauber anwenden muß.



Die Türme zerstören Sie mit dem Wirbelsturm-Zauber – am einfachsten geht dies von einer erhöhten Position aus.

MISSION 13: ANGRIFF AUS DEN LÜFTEN (AUFBAUMISSION, 2 GEGNER: CHUMARA, MATAK)



(S1) 1 x Bonuszauber Feuerregen
(S2) 1 x Bonuszauber Vulkan
(S3) 3 x Bonuszauber Magischer Schild
(G1) Neuer Zauber: Erdbeben
(G2) Neuer Gebäudetyp: Luftschiffhütte

1. Beten Sie die Gruft des Wissens (G1) der Matak an und bekehren Sie auf dem Weg dorthin die Eingeborenen.
2. Schließen Sie den einzigen Landzugang zu Ihrer Basis mittels Brücken-Zauber (1).
3. Bilden Sie Feuerkrieger aus und bauen Sie Türme um Ihre Siedlung. Einen davon sollten Sie mit einem Spion besetzen.
4. Bauen Sie ein Boot, damit Ihre Schamanin zur Gruft (G2) der Chumara übersetzen und sich die Pläne für ein Luftschiffhaus aneignen kann.
5. Möglicherweise können Sie schon vorher einen Ballon erbeuten. In diesem Fall können Sie auf Boote ganz verzichten.
6. Den Steinkopf (S2) nahe der Siedlung können Sie gefahrlos erforschen, wenn Sie das gegenüberliegende Ufer durch Erosion soweit absenken, daß der Blitz-Zauber der gegnerischen Schamanin nicht mehr bis zu Ihren betenden Anhängern reicht.
7. Ihre Schamanin kann von einem Luftschiff aus die Siedlung der Matak mit Erosion, Erdbeben und Wirbelsturm zerstören.
8. Um die wesentlich stärkeren Chumara zu besiegen, werden Sie auch Bodentruppen einsetzen müssen. Stellen Sie dazu über die Insel (2) eine Landverbindung her.



Der Vulkanausbruch besitzt die verheerendste Wirkung aller Zaubersprüche.

MISSION 14: ANGRIFF VON ALLEN SEITEN (3 GEGNER: DAKINI, CHUMARA, MATAK)



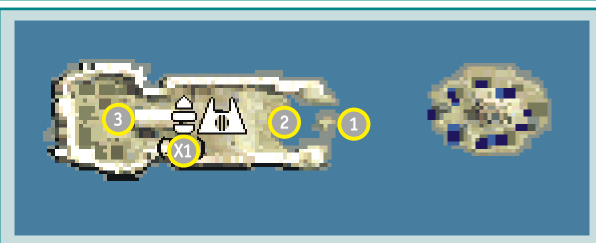
(S1) 1 x Bonuszauber Brücke, 1 x Bonuszauber Erdbeben
(S2) 1 x Bonuszauber Todesengel
(G1) Neuer Zauber: Land ebnen
(G2) Neuer Zauber: Magischer Schild
(G3) Neuer Zauber: Feuerregen

1. Schicken Sie sechs Arbeiter zum Steinkopf (S1), während Sie die Eingeborenen bekehren und einige Hütten bauen.
2. Sobald der Brückenzauber zur Verfügung steht, errichten Sie eine steile Rampe (1) zum Hochplateau der Matak. Sichern Sie sie mit zwei Türmen und bauen Sie zunächst nur Feuerkriegerhütte und Tempel.
3. Mit je zehn bis 15 Feuerkriegern und Priestern marschieren Sie auf die Siedlung der Matak.
4. Die größte Bedrohung stellt die Schamanin im Turm mit ihrem Blitz-Zauber dar. Schalten Sie sie aus und plazieren Sie zwei bis drei Feuerkrieger in der Nähe ihrer Reinkarnations-Arena.
5. Sobald Sie einen Ballon erbeutet haben, sollten Sie die anfänglich errichtete Rampe einebnen, so daß Ihre Siedlung nur noch aus der Luft zu erreichen ist.
6. Wenn Sie die Matak besiegt haben, können Sie Ihre Siedlung ausbauen. Bauland erhalten Sie bequem mit Hilfe des Spruchs Land ebnen (G1).
7. Den Steinkopf (S2) erforschen die Eingeborenen für Sie, wenn Sie sie zuvor bekehren.
8. Die Gruft der Chumara (G2) ist unbewacht und kann gefahrlos von der Schamanin in einem Ballon besucht werden.
9. Zerstören Sie die Siedlung der Chumara, indem Sie Wirbelsturm-, Sumpf- und Erdbeben-Zauber einsetzen.
10. Mit der gleichen Taktik können Sie auch die Dakini niederringen.



Der Todesengel verbreitet Angst und Schrecken im Lager der Dakini.

MISSION 15: EINKERKERUNG (TAKTIKMISSION, 1 GEGNER: CHUMARA)



(X1) 1 x Bonuszauber Vulkan

1. Bauen Sie vier Boote.
2. Landen Sie mit zwei Priestern am mittleren Turm (1).
3. Setzen Sie drei Spione in der Bucht (2) ab und sabotieren Sie die drei Wachtürme rings um den Kerker.
4. Landen Sie mit fünf Priestern und fünf Feuerkriegern in der Bucht (2) und befreien Sie die Schamanin.
5. Beten Sie den Obelisken an.
6. Zerstören Sie das Dorf der Chumara mit einem Vulkan von der Anhöhe (3) aus.



Die Spione haben die Wachtürme angezündet und die Feuerkrieger verjagt.

MISSION 16: BLUTRÜNSTIG (AUFBAUMISSION, 3 GEGNER: CHUMARA, DAKINI, MATAK)



(S1) 1 x Bonuszauber Blutrünstig
(S2) Unbegrenzter Bonuszauber Blutrünstig
(S3) 1 x Bonuszauber Todesengel

1. Schicken Sie sechs Arbeiter zum Steinkopf (S1).
2. Die Schamanin erklimmt den Berg (1) und zaubert eine Bergkette nach (2).
3. Die Angriffe der Dakini können Sie durch Anlegen einiger Sümpfe auf dieser Bergkette unterbinden.
4. Errichten Sie einen Turm bei (1), damit Ihre Schamanin eine weitere Bergkette nach (3) formen kann, wodurch Ihr Lager vor Bodenangriffen weitestgehend geschützt ist.
5. Setzen Sie sechs Arbeiter auf die Insel (S3) über.
6. Verwenden Sie den Sumpfzauber, um die Dakini an der Anbetung des Steinkopfes (S2) zu hindern.



Durch Kappen der Landverbindung erhält unser Stamm die Kontrolle über das Artefakt.

7. Mit der Schamanin und 20 bis 30 Priestern und Feuerkriegern können Sie die Siedlung der Matak einnehmen. Öffnen Sie dazu die östliche Bergkette bei (4) kurzzeitig mit dem Brückenzauber.
8. Senken Sie die Umgebung des Steinkopfes (S2) mit dem Erosions-Zauber ab, so daß der Artefakt auf einer Insel steht. Nun können Sie ihn ungestört anbeten.
9. Greifen Sie die Chumara mit mindestens 40 Einheiten an, wobei Sie die Zauber Magisches Schild und Blutrünstig einsetzen sollten.
10. Die Dakini kann Ihre Schamanin im Alleingang bezwingen. Verwenden Sie dazu Sümpfe und Wirbelstürme.

MISSION 17: DER MITTLERE BODEN (AUFBAUMISSION, 3 GEGNER: CHUMARA, DAKINI, MATAK)



(S1) 1 x Bonuszauber Armageddon

1. Sichern Sie die vier Anhöhen um Ihre Basis mit Türmen, Feuerkriegern und Priestern.
2. Gewinnen Sie Land an der Seite der Basis, die dem Steinkopf abgewandt ist (1). Dazu wenden Sie den Brückenzauber wiederholt im Uferbereich an.
3. Errichten Sie dann weitere Hütten und ein Luftschiffhaus.
4. Überfallen Sie die Matak mit 20 bis 30 Priestern und Feuerkriegern. Ihre Schamanin setzt Wirbelstürme, Erdbeben und Sumpfzauber ein.
5. Ziehen Sie dann gegen die Dakini, vermeiden Sie aber den direkten Weg über den Steinkopf (S1).
6. Ist auch dieses Volk bezwungen, können Sie den Steinkopf anbeten, um den finalen Zauber Armageddon auszulösen. Die heranstürmenden Truppen der verbliebenen Chumara kann die Schamanin dabei leicht mit Sümpfen vor dem Steinkopf aufhalten.



Den Zugang der Chumara zum Steinkopf hat unsere Schamanin in einen undurchdringlichen Sumpf verwandelt.

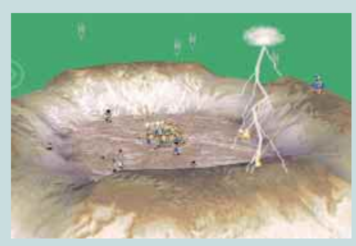
MISSION 18: KOPF-JÄGER (AUFBAUMISS., VERDECKTE KARTE, 3 GEGNER: CHUMARA, DAKINI, MATAK)



(S1) 1 x Bonuszauber Vulkan
(S2) 1 x Bonuszauber Vulkan
(S3) 1 x Bonuszauber Armageddon

1. Expandieren Sie auf die benachbarte Halbinsel (1), indem Sie dort zunächst einige Eingeborene bekehren und erst später eine Landverbindung herstellen.
2. Befestigen Sie Ihre Basis nach allen Seiten.
3. Bauen Sie ein Luftschiffhaus und fertigen Sie einen Ballon für Ihre Schamanin.
4. Wenn Sie den Zauber Magischer Schild oder Unsichtbarkeit auf die Insassen eines Ballons anwenden, können Sie die Karte gefahrlos erkunden.
5. Errichten Sie neben Tempel und Feuerkriegerhütte diesmal auch drei Kriegerhütten.
6. Nach ca. 40 Minuten beginnen die Dakini mit der Erforschung des Armageddon-Zaubers (S3). Sobald Sie die Meldung darüber erhalten, müssen Sie alle Arbeiter zu Kriegern und Feuerkriegern ausbilden.
7. Das abschließende Armageddon sollten Sie mit 30 bis 40 Feuerkriegern sowie 20 bis 30 Kriegern gewinnen. Speichern Sie zuvor ab, da dessen Ausgang auch zufallsabhängig ist.

Alternativ dazu können *Populous*-Profis diese Mission auch schon in der „regulären Spielzeit" gewinnen:
1. Zaubern Sie eine Landverbindung zu den Matak.
2. Greifen Sie diese schon sehr früh mit sechs bis acht Priestern an, die Sie vor deren Tempel, Feuerkriegerhütte und Kriegerhütte plazieren.
3. Sind die Matak besiegt, können Sie den Bonuszauber Vulkan (S1) erforschen und damit die Siedlung der Chumara zerstören.
4. Den dortigen Bonuszauber (S2) verwenden Sie dann gegen die Dakini, die Sie so auf längere Sicht bezwingen können.



Nach erbittertem Kampf gehen wir als Sieger aus dem Armageddon hervor.

MISSION 19: UNGLEICHE VERBÜNDETE (AUFBAUMISS., 1 VERBÜNDETER: CHUMARA, 1 GEGNER: DAKINI)



(S1) 3 x Bonuszauber Teleport
(S2) 1 x Bonuszauber Vulkan; gleichzeitig bricht in der Nähe ein Vulkan aus
(S3) 1 x Bonuszauber Feuerregen

1. Erforschen Sie den Steinkopf (S1) und teleportieren Sie Ihre Schamanin in die Siedlung der Chumara.
2. Dort unterbrechen Sie mittels Brückenzauber den einzigen Landzugang (1). Die Chumara können die Angriffe der Dakini von See her leicht alleine abwehren.
3. Bauen Sie einen Ballon für Ihre Schamanin und drei bis vier Boote.
4. Achten Sie in der Folge darauf, daß Ihr Ballon nicht in die Hände der Dakini fällt, da deren Schamanin die Chumara-Siedlung sonst aus der Luft angreift.
5. Erforschen Sie die beiden anderen Steinköpfe (S2, S3).
6. Verbinden Sie die seewärts gelegenen Berge rings um Ihre Siedlung zu Bergketten durch mehrmaliges Anwenden des Brückenzaubers. Insbesondere an der Meerenge (2) ist dies ratsam.
7. Zerstören Sie die Siedlung der Dakini mit den Zaubern Vulkan, Erdbeben, Wirbelsturm und Erosion.



Ein Meteorschauer richtet Verwüstungen im Dakini-Lager an...



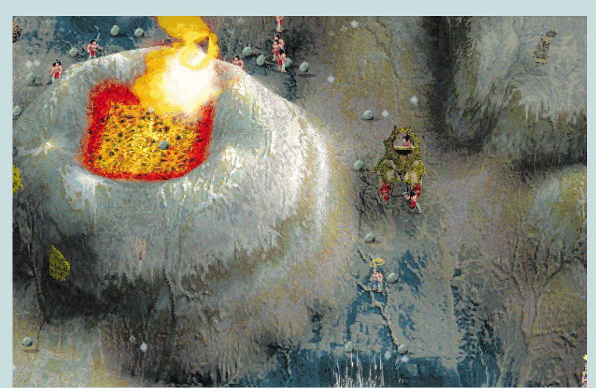
...die Zerstörungskraft eines Vulkanausbruchs ist jedoch unübertroffen.

MISSION 20: ARCHIPEL (AUFBAUMISSION, 1 GEGNER: DAKINI)



(S1) 1 x Bonuszauber Brücke; in der Folge treten drei weitere Steinköpfe auf Inseln zutage, die die Bonuszauber Land ebnen, Feuerregen und Vulkan bereitstellen
(G1) Neuer Zauber: Todesengel

1. Errichten Sie unverzüglich Feuerkriegerhütte und vier bis sechs Wachtürme.
2. Wenden Sie den Brückenzauber im Uferbereich Ihrer Insel an, um zusätzliches Land für Hütten zu gewinnen.
3. Bilden Sie drei bis vier Spione aus, um feindliche Sabotage-Akte verhindern zu können.
4. Wenn Sie mindestens 100 Untertanen besitzen, zaubern Sie eine Landverbindung (1) zur Insel der Dakini und greifen diese mit 30 Priestern und Feuerkriegern an. Die Hauptlast bei diesem Angriff liegt jedoch bei Ihrer Schamanin, die Hypnose, Sümpfe, Wirbelstürme und Erdbeben einsetzen muß.
5. Haben Sie die 21. Mission zuvor erfolgreich abgeschlossen, steht Ihnen auch der mächtige Vulkan-Zauber zur Verfügung.
6. Stellen Sie einige Feuerkrieger in der Nähe der Dakini-Arena ab, um die Wiedergeburten der Schamanin auszuschalten. Die übrigen Truppen der Dakini sollten Sie leicht bezwingen können.



Die Beschwörung eines Vulkans inmitten der Feindsiedlung führt auch in dieser Mission zum Erfolg.

MISSION 21: ZERBROCHENE ERDE (AUFBAUMISSION, 1 GEGNER: DAKINI)

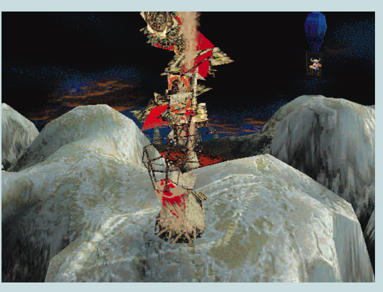


(S1) 2 x Bonuszauber Erosion
(T1) Löst den Zauber Land ebnen aus, der die nebenliegende Erdspalte versiegelt.
(G1) Neuer Zauber: Vulkan; zusätzlich 1 x Bonuszauber Vulkan

1. Versiegeln Sie die Erdspalte im Süden Ihres Lagers durch Anbeten des Totems (T1) und diejenige im Norden durch den Zauber Land ebnen.
2. Sichern Sie Ihre Basis nach Westen hin mit sechs bis acht Feuerkriegern auf Wachtürmen ab (1).
3. Gewinnen Sie die Kontrolle über die Gruft der Dakini (G1) durch Feuerkrieger in drei bis vier Ballons, denen die Schamanin folgt.
4. Wenn Sie zwei Ballons mit Feuerkriegern neben der Reinkarnations-Arena der Dakini (3) plazieren, können Sie eine wiedergeborene gegnerische Schamanin sofort töten.
5. Schützen Sie Feuerkrieger in vier bis fünf Ballons durch einen Magischen Schild und schalten Sie mit ihnen die hochgelegenen Feuertürme der gegnerischen Hauptsiedlung (2) aus. Ihre Schamanin kann diese dann gefahrlos mit Erdbeben, Wirbelstürmen und Vulkan zerstören.



Die erste Angriffswelle führen Feuerkrieger in Ballons aus, die durch einen Magischen Schild geschützt sind.



Feindlichen Wachtürmen rückt man am besten mit Wirbelstürmen zu Leibe.

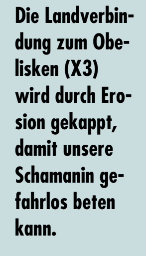



MISSION 22: SOLO (TAKTIKMISSION, 3 GEGNER: CHUMARA, DAKINI, MATAK)



(X1) Aktiviert alle Zauber
(X2, X3) Für kurze Zeit wird Mana zur Verfügung gestellt

1. Beten Sie den Obelisken (X1) an und reißen Sie die Siedlung der Dakini mit den neu erhaltenen Zaubern nieder.



Die Landverbindung zum Obelisken (X3) wird durch Erosion gekappt, damit unsere Schamanin gefahrlos beten kann.

2. Mit dem Boot gelangen Sie zur Siedlung der Chumara, wo Sie in den Ballon umsteigen.
3. Zerstören Sie die Siedlungen der Chumara und Dakini unter Einsatz Ihrer Lieblingszauber. Zum Wiederaufladen Ihrer Sprüche können Sie die beiden anderen Obelisken (X2, X3) verwenden.

Der Todesengel hat sich die Schamanin der Chumara geschnappt ...



...nach deren Ableben wir die Siedlung niederreißen können.



MISSION 23: INFERNO (AUFBAUMISSION, 3 GEGNER: CHUMARA, DAKINI, MATAK)



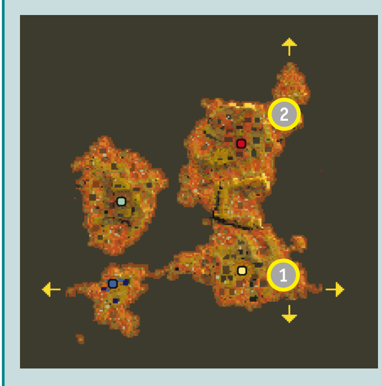
(S1) 3 x Bonuszauber Feuerregen

1. Unterbrechen Sie den Landweg der Matak zu Ihrer Basis durch den Einsatz eines Brückenzaubers bei (1).
2. Mit weiteren Terraforming-Zaubern können Sie auch den Zugang der Dakini zu Ihrer Siedlung erschweren (2).
3. Verwandeln Sie die Umgebung des Steinkopfes (S1) in einen Sumpf.
4. Bilden Sie drei bis vier Spione zum Schutz vor Sabotage-Akten aus und errichten Sie acht bis zehn Türme im Uferbereich rings um Ihre Basis, auf denen Sie Feuerkrieger stationieren. Verteilen Sie zehn bis zwölf Priester in Ihrem Lager, um Angriffe anfänglich unsichtbarer Feinde abzuwehren.
5. Bauen Sie vier bis sechs Ballons, die Sie mit Feuerkriegern besetzen. Schützen Sie diese mit dem Magischen Schild und schalten Sie mit ihnen die Feuertürme der Chumara aus.
6. Anschließend kann Ihre Schamanin die Chumara mit Erdbeben und Wirbelstürmen besiegen.
7. Warten Sie mit einem Angriff auf die wesentlich stärkeren Dakini und Matak so lange, bis Sie auch Todesengel und Vulkanausbruch einsetzen können.



Der Zugang zum Steinkopf (S1) wurde in einen Sumpf verwandelt, in dem schon einige Dakini-Anhänger versunken sind.

MISSION 24: DAS ENDE DER REISE (AUFBAU-MISS., 3 GEGNER: CHUMARA, DAKINI, MATAK)

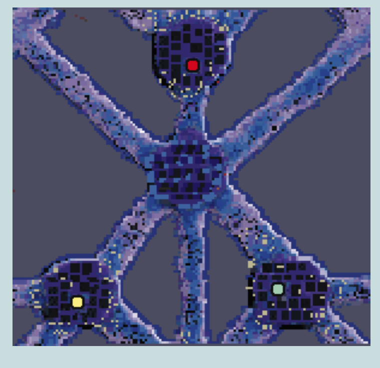


1. Kappen Sie die Landverbindungen zu Ihren Gegnern durch mehrmalige Anwendung des Erosion-Zaubers.
2. Gewinnen Sie neues Bauland auf Ihrer Insel, indem Sie den Brückenzauber am Ufer einsetzen.
3. Stellen Sie eine Landverbindung zu den Matak her, wenn Sie mindestens 30 Feuerkrieger und 20 Priester ausgebildet haben. Überrennen Sie diesen Gegner dann mit Ihren Truppen.
4. Nach Ihrem Sieg sollten Sie die zuvor geschaffene Landverbindung wieder unterbrechen, ehe Sie sich den Chumara zuwenden.
5. Tragen Sie dazu zunächst den Hügel (1) mittels Erosion ab und legen Sie dort einige Sümpfe an. Marschieren Sie dann mit 40 bis 50 Bodentruppen ein. Sie sollten die Zauber Todesengel und Vulkan einsetzen, um den Stamm schnell zu bezwingen.
6. Die Dakini-Schamanin wird in der Zwischenzeit versuchen, einen Vulkan in Ihrer Siedlung zum Ausbruch zu bringen. Vorsorglich sollten Sie daher einen zweiten Tempel und eine zweite Feuerkriegerhütte in möglichst großer Entfernung zu Ihren Primärbauten errichten.
7. Zum abschließenden Kampf gegen die Dakini versammeln Sie Ihre Truppen auf dem Hügel (2) vor deren Siedlung. Von dort aus können Sie die anstürmenden Verteidiger in Schach halten. Ihre Schamanin zaubert zusätzlich am Fuße des Hügels wieder einige Sümpfe. Wenn ein Großteil der Einheiten der Dakini aufgerieben ist, können Sie selbst in die Offensive gehen. Dazu zieht Ihre Schamanin alle Register der Zauberkunst: Erdbeben, Vulkan, Feuerregen, Todesengel und Wirbelstürme.



Die kurze Abwesenheit der Schamanin haben die Dakini dazu genutzt, einen Vulkan in unsere Siedlung zu zaubern.

MISSION 25: THE BEGINNING (TAKTIKMISSION, 3 GEGNER: CHUMARA, DAKINI, MATAK)



1. In dieser Mission können Sie auf das Aufladen der Terraforming-Zauber sowie von Vulkan, Erdbeben, Todesengel, Unsichtbarkeit, Magischer Schild und Bekehrung verzichten.
2. Greifen Sie gleich zu Beginn die Siedlung der Dakini mit Feuerregen und Wirbelstürmen an. Zerstören Sie unbedingt den Tempel und die Feuerkriegerhütte. Verwenden Sie Hypnose, Blitze und Sümpfe, um die angreifenden gegnerischen Truppen schon vor Ihrer Basis aufzureiben.
3. Bilden Sie unverzüglich 20 Priester und 20 Feuerkrieger aus. Schicken Sie alle Priester und die Hälfte der Feuerkrieger in die Siedlung der Dakini und verteilen Sie Ihre Geistlichen so in dem Dorf, daß sie möglichst alle Arbeiter bekehren können.
4. Halten Sie die gegnerische Schamanin dabei mit Blitzen, Feuerbällen und Feuerkriegern in Schach.
5. Sind die Dakini besiegt, erweitern Sie Ihre Basis um einige Hütten und bilden weitere Priester und Feuerkrieger aus. So können Sie die Angriffe der anderen beiden Völker abwehren, bis Ihre Zaubersprüche wieder aufgeladen sind.
6. Überfallen Sie dann die Matak. Zerstören Sie Türme, Tempel und Feuerkriegerhütte mit Zaubersprüchen, ehe Sie mit Bodentruppen in deren Siedlung einfallen.
7. Verfahren Sie genauso mit den verbliebenen Chumara, die Sie nun leicht besiegen können.

Andreas Krumme ■



Mit Feuerregen, Blitzen und Wirbelstürmen wird die Chumara-Siedlung sturmreif gezaubert, ehe unsere Truppen angreifen.

Allgemeine Spieletips

FIFA 99

Es ist schon fast Tradition: Weihnachten geht mit einer Fortsetzung der Fifa-Serie von EA Sports einher. Neben unseren Tips&Tricks im Heft, haben wir zusätzlich über 40 Replays mit wichtigen Szenen auf die Cover CD-Rom gebrannt.

SPIELSTEUERUNG

Alle Steuerungsangaben im Text beziehen sich auf das MS Sidewinder Gamepad. Die Tastenbelegung für andere Pads können Sie der Anleitung von Fifa 99 entnehmen.



Die Offensive

1. Die grundlegendste Änderung fand im Strafraum statt. Der Torwart rennt nicht mehr so voreilig aus seinem Kasten heraus, sondern hat die Geduld, den richtigen Zeitpunkt seines Angriffes abzuwarten.
2. Trotzdem sollten Sie Soli meiden, da diese meistens der Gegner abfängt und Ihre Mannschaft eiskalt auskontert.
3. Sobald Sie angegriffen werden, sollten Sie den Ball zu einem Mitspieler passen, der mehrere Spieler auf sich zieht und den Ball wiederum zurückgibt.
4. Sehr effektiv bei *FIFA ´99* sind die Flankenläufe auf der Außenbahn. Ziehen Sie ein Paßspiel in der Mitte auf und geben dann schnell einen steilen Paß in Höhe der Mittellinie auf den Flügelspieler. Mit dem sprinten Sie allein auf weiter Flur nach vorne, bis Sie sich etwa in Höhe des 5-Meter-Raumes befinden. Jetzt schlagen Sie eine Flanke, die sich vom Tor wegdreht, also eine sog. „Bananenflanke". Hier zeigt sich nun eine kleine Schwäche im Vergleich zum Vorgänger. Faustete der Torwart bei *Frankreich ´98* noch fast jede Flanke weg, so bleibt er nun teilnahmslos im Tor stehen.
5. Des weiteren sind schnelle Pässe wirksam, weil diese bei *FIFA ´99* wesentlich sicherer vom Mitspieler angenommen werden und nicht mehr vom Bein abspringen. Hiermit können Sie eine ganze Abwehr aus ihren Angeln heben.

Die Defensive

1. Der Gegner ist im Angriff effektiver geworden und nutzt jetzt ausnahmslos die sich ihm bietenden Chancen. Also versuchen Sie so wenig wie möglich den Ball in der eigenen Hälfte zu halten, sondern spielen das „Leder" durch lange, präzise Pässe aus selbiger heraus.
2. Den Angriff von hinten sollten Sie besser erst gar nicht versuchen, weil dieser mit mindestens der gelben Karte vom Schiedsrichter geahndet wird. Besser sind Angriffe von der Seite, da diese fair sind, und Sie sich zugleich den Ball erobern.
3. Hat der Gegner erst acht Spieler in Ihrer Hälfte, zieht er ein vom Eishockey bekanntes Powerplay auf und schnürt Sie quasi in Ihrer eigenen Hälfte ein. Unterbrechen Sie dieses mit allen Mitteln und fahren einen schönen, schnellen Konter. Doch Achtung! Vermeiden Sie, mit 2 Spielern auf einen Mann zu gehen. Der spielt nämlich schnell ab und der Gegner erspielt sich so eine numerische Überlegenheit.
4. Sollte der Gegner allein auf Ihr Tor zulaufen, machen Sie sich eine weitere Neuerung zunutze. Lassen Sie Ihren Torwart durch Drücken der Buttons L + R + Cursor aus dem Tor stürzen und sich durch Drücken des grünen Schuß-Buttons auf den Boden werfen. Achtung! Stimmt hierbei das Timing nicht, kann der Gegner Ihren Torwart alt aussehen lassen.

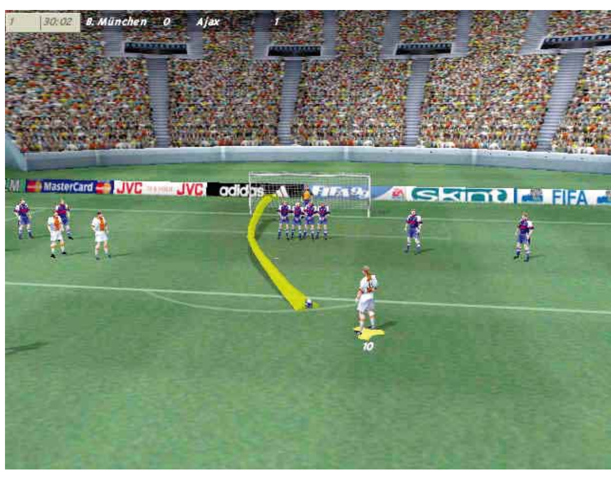
Die Standard-Situationen

Die Standard-Situationen bieten eine gute Chance, zum Torerfolg zu kommen. Damit Sie das Bestmögliche aus Ecken, Freistößen und Elfmetern herausholen, sollten Sie die Schützen in der Aufstellung festlegen. Dabei sollten Sie in erster Linie auf die Werte der Schußgenauigkeit, aber auch auf die der Schußkraft achten.

DIE FREISTÖSSE

Aus der Sicht des Schützen
Freistöße sind bei *FIFA ´99* äußerst schwer zu schießen. Zwar gibt der Pfeil die gewollte, aber nicht immer die wirkliche Schußrichtung an. Abhängig ist dies vom Können des Schützen, den Sie in Ihrer Aufstellung nach Position und jeweiliger Standardsituation festlegen können. Generell gilt bei Freistößen, daß der einfachste Weg nicht immer gleich der erfolgversprechendste ist. Versuchen Sie möglichst in den Winkel des Tores zu treffen. Hierbei kann es durchaus sein, daß Sie eine Lücke in der Mauer ausnützen können oder sogar müssen. Freistöße können Sie aber auch indirekt ausführen. Stellen Sie einen Spieler in den Strafraum und achten Sie dabei darauf, daß er ungedeckt ist. Nun passen Sie zu ihm und bringen einen Direktschuß aus der Drehung an.

Aus der Sicht der Abwehr
Ihr Torwart stellt Ihre Mauer zwar gut auf, doch sollten Sie an der Seite der Mauer, wo am meisten Raum zum Pfosten ist, einen zusätzlichen Abwehrspieler zur Verkleinerung



Freistöße zirkeln Sie besser an der Mauer vorbei in den Winkel!



Dieser Spieler bringt den Eckstoß auf den langen Pfosten, wo der Stürmer einköpfbereit wartet.



Aug` in Aug` mit dem Spieler. Diese Szene hassen alle Torhüter.



Der Spieler wird den Ball zum nächstbesten Spieler werfen, um ein neues Paßpiel aufzuziehen.

des Raumes aufstellen. Der Schütze schießt in etwa 70 Prozent der Fälle genau diesen Spieler an. Nun müssen Sie sich nur noch den Abpraller holen und ein Konterspiel aufziehen. Die zweite Variante des Gegners ist der indirekte Freistoß. Er führt ihn sehr schnell aus und der daraus resultierende Schuß ist für Sie nahezu unberechenbar. Hier benötigen Sie viel Vertrauen in Ihren (hoffentlich) exzellenten Torhüter.

ELFMETER

Aus der Sicht des Schützen
Zunächst einmal sollten Sie sich eine Mannschaft mit Elfmeter-Spezialisten besorgen, z. B. Borussia Dortmund. Bei den ersten Schüssen sollten Sie auf Nummer sicher gehen und einfach nur versuchen, das Tor zu treffen, was Ihnen allerdings nicht allzuschwer fallen dürfte.

Von Schuß zu Schuß steigern Sie nun die Präzision.
Aber schießen Sie nie immer in die gleiche Ecke, weil der Torwart sich natürlich irgendwann auch in die Ecke schmeißen wird. Sie sollten auch nicht in einem bestimmten Schema schießen, beispielsweise im Uhrzeigersinn, weil die CPU-Leistung des Torwarts dermaßen verbessert wurde, daß er selbst dies erkennt.

Aus der Sicht des Torwarts
Torhüter haben bei Elfmetern immer die schwierigere Rolle. Deswegen ist das Halten eines Elfmeters reine Glücksache. So schoß beim Vorgänger der Schütze, wenn der Torwart sich bewegte, genau in die Ecke, in die der Torwart gerade unterwegs war. Diesen Fehler hat EA Sports ausgemerzt und ins Gegenteil gekehrt. Bewegt ein Torart sich jetzt in eine bestimmte Richtung, schießt der Schütze genau in die entgegengesetzte Richtung und der Ball ist damit für den Torhüter unhaltbar.

DIE ECKE

Aus der Sicht des Schützen
Da der Torwart nicht mehr so energisch agiert, können Ecken nun auch wieder in den Strafraum geschlagen werden. Erst wenn eine Ecke direkt in den Fünf-Meter-Raum fliegt, greift der Torhüter ein. Sie können also problemlos eine Ecke direkt auf den Elfmeterpunkt bringen, wo einer Ihrer Mitspieler nur noch den Kopf hinhalten muß, meist in Form eines Flugkopfballes. Ein probates Mittel ist auch das Positionieren eines Spielers am kurzen Pfosten. Auf ihn können Sie direkt mit dem Schuß-Button passen und einen Direktschuß wagen, wobei der Spieler sich um 180° drehen wird.

Aus der Sicht der Abwehr
Der Abwehr wird es bei *FIFA ´99* viel schwieriger gemacht, Bälle aus dem Strafraum zu schlagen. Die computergesteuerten Schützen bringen die „Kugel" meist halbhoch und damit unberechenbar in den 16-Meter-Raum, in Höhe des Elfmeterpunktes. Um also den Torraum sauber zu halten, müssen Sie jeden einzelnen Spieler gut im Auge behalten und decken. Allzuschnell schleicht sich ein Mittelstürmer davon und hält den Fuß zum Einschießen hin. Sollten Sie den Ball direkt vor die Füße bekommen, dann suchen Sie einen Spieler an der Seitenlinie, dem Sie in den Lauf spielen, oder schlagen den Ball unkontrolliert weg, wodurch Sie allerdings auch einen Konter Ihrer Mannschaft einleiten könnten.

EINWÜRFE

Einwürfe können je nach Position eine wichtige Rolle spielen. Sollte der Einwurf in Ihrer Hälfte sein, dann werfen Sie den Ball zu einem Mitspieler und ziehen ein Spiel von hinten durch schnelle Pässe auf. In der gegnerischen Hälfte, etwa ab 20 Meter vor dem Tor, sollte der Spieler, dem Sie den Ball zuwerfen, sofort eine Flanke schlagen. Hat der Gegner Einwurf, so decken Sie mit Ihrem Spieler den Mann, auf den der einwerfende Gegner sich richtet. So bekommen Sie fast hundertprozentig den Ball.

Die Tricks

Grundsätzlich wurden die Tricks mit Ihren Button-Kombinationen beibehalten. Allerdings gelingen die Tricks jetzt aus dem Spiel heraus besser und haben dann auch eine Wirkung. Wendet man beispielsweise eine Körpertäuschung an, wird der angreifende Gegner verwirrt und ausgespielt. Hier nun eine Liste der Tricks:

1. Den einfachen Übersteiger führt man nach links mit dem L-, nach rechts mit dem R-Button durch.
2. Sollten Sie Spaß an Fußballkunst vom Feinsten haben, probieren Sie den doppelten Übersteiger mit L/R und dem Z-Button.
3. Mit L + A-Button bewirken Sie den Überkopfball, das heißt, der Spieler hebt den Ball mit seiner Hacke über den eigenen Kopf.
4. Eine ähnliche Darbietung ist der Spitzel-Überkopfball. Der Spieler dreht sich um 180°, hebt den Ball mit der „Picke", also mit den Zehen, über den Kopf und dreht sich um 180° wieder in die Ausgangsposition, wobei er den Ball nochmals mit der Hacke mitnimmt. Ausgelöst wird dies durch den A-Button + R. Ein Trick, der Sie mit der Zunge schnalzen läßt.
5. Eine Schwalbe, die aber nicht ratsam ist, weil der



Ein schöner Seitfallzieher wird selten mit einem Tor belohnt.



Erstellen Sie Ihre drei persönlichen Lieblingstaktiken.

Schiedsrichter nur ganz selten auf Foul entscheidet, funktioniert mit dem X-Button + L/R.

6. Sollte Ihnen ein Spieler zu dicht auf die Pelle rücken, drehen Sie sich mit L/R und dem C-Button mitten im Lauf einmal um die eigene Achse (360°-Drehung).

7. Ist der Ball in der Luft, so können Sie durch doppeltes Drücken des Schuß-Buttons entweder einen Seitfall- oder einen Fallrückzieher erleben. Dies richtet sich nach dem-Können des Spielers und der Flugbahn des Balles.

8. Sollte ein gegnerischer Angreifer alleine auf Ihren Torwart zulaufen, haben Sie die Möglichkeit, den Torhüter, durch Betätigung der Knöpfe L + R + C-Button auf Ihrem Gamepad, aus seinem Kasten herausstürmen zu lassen.

9. Sollte einer Ihrer Spieler Verstärkung benötigen, können Sie diese ebenfalls durch Drücken der in Punkt 8 genannten Buttons anfordern. Hier werden jeweils die Spieler mit einem weißen Kreis markiert, die sich in der kürzesten Distanz zum ballführenden Gegner befinden.

Die IGM-Strategie

Diese seit FRA ´98 bekannte Neuerung ermöglicht eine schnelle Umstellung der Formation, ohne das Aufstellungsmenü anwählen zu müssen. Die beste Alternative für die Formation Nummer 1 ist das 4-4-2-System, das zu Beginn als Basis gebraucht werden sollte. Liegt Ihre Mannschaft nun in Rückstand, wählen Sie einfach Formation 2, in der Sie 3 Abwehrspieler, 3 Mittelfeld-Akteure und 4 Stürmer einsetzten sollten, mit dem Auswahl-Knopf. Sollte Ihre Elf hingegen führen, ist eine defensive Variante gefragt. Deshalb speichern Sie in Formation 3 eine 5-4-1-Aufstellung. Allerdings sollten Sie bei der Umschaltung der Formationen vorsichtig sein. Liegen Sie nur mit einem Tor im Rückstand, lohnt es sich noch nicht, die Abwehr zu entblößen und das Risiko eines weiteren Gegentores einzugehen. Genauso verhält es sich bei eigener Führung. Lassen Sie sich zu früh zurückfallen, werden Sie eingeschnürt und kassieren zwangsläufig ein Gegentor.

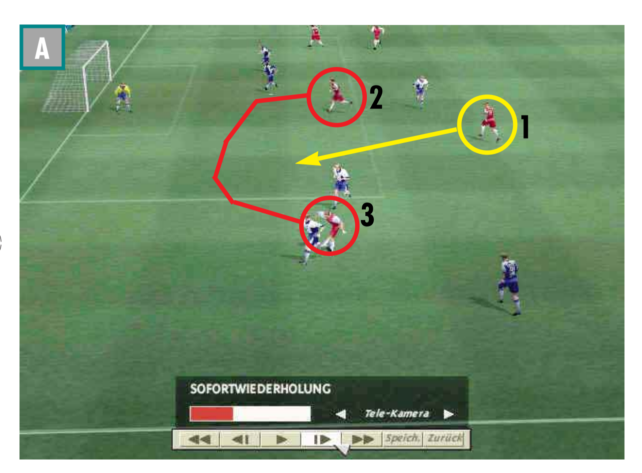
DIE TAKTISCHEN ANWEISUNGEN

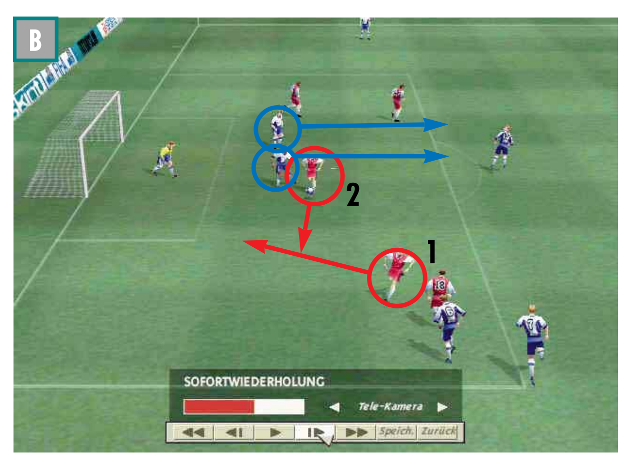
Dadurch haben Sie die Möglichkeit, während des Spiels – wie ein Trainer – taktische Anweisungen an die Spieler weiterzugeben. Das hat den Vorteil, daß so auch Ihre computergesteuerten Mitspieler auf Ihre Idee eingehen und nicht z. B. bei einer Abseitsfalle hinten stehenbleiben und Sie alleine nach vorne laufen lassen. Doch diese Neuerung hat auch ihren Nachteil, denn um eine dieser Anweisungen zu aktivieren, müssen Sie drei Buttons gleichzeitig drücken, was die Wichtigkeit eines Game-Pads mit mindestens 8 Knöpfen verdeutlicht.

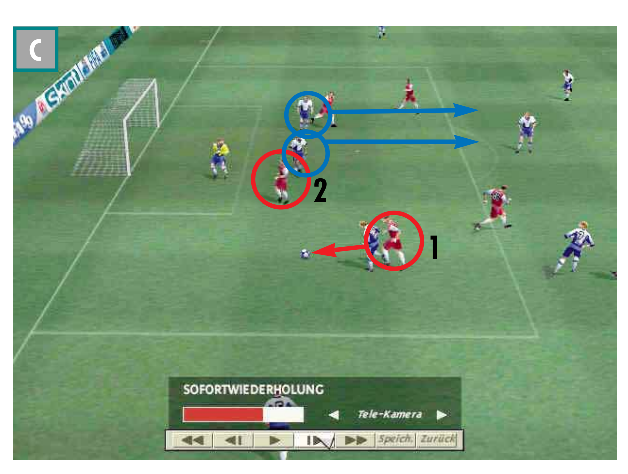
ANGRIFF

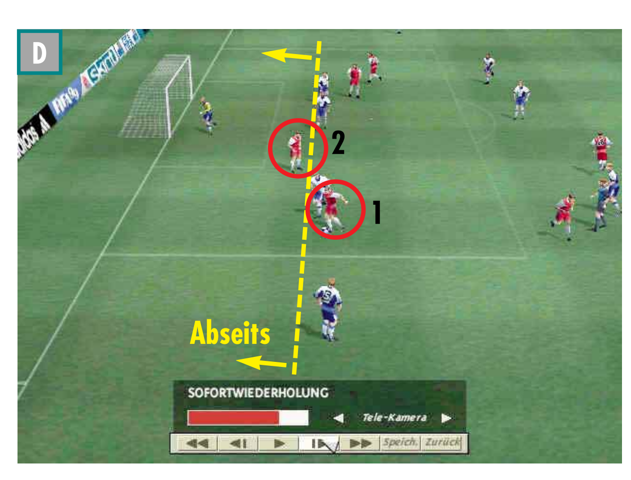
Flügellauf

Der Mitspieler sprintet über den Flügel. Sobald er sich freigelaufen hat, spielen Sie ihm den „tödlichen Paß" zu. (L + R + Y-Button)











Mittelsturmlauf
Einer Ihrer Mittelstürmer am Ball? Schalten Sie diese Funktion ein, so rennt er diagonal durch die Mitte. (L + R + B-Button)

VERTEIDIGUNG

Abseitsfalle
Ihre Abwehr läuft geschlossen nach vorne und stellt somit den gegnerischen Angreifer ins Abseits. (L + R + R-Button)

Verstärkung
Bei der Doppeldeckung geht grundsätzlich ein zweiter Mitspieler mit auf den ballführenden gegnerischen Angreifer los. (L + R + C-Button)

Taktische Tips

Hier finden Sie jeweils eine typische Situation im Angriff und in der Verteidigung aufgelistet. Diese Tips sollen Ihnen helfen, gewisse Situationen zu erkennen und einzuordnen, um dann die richtigen Spielzüge auszuführen.

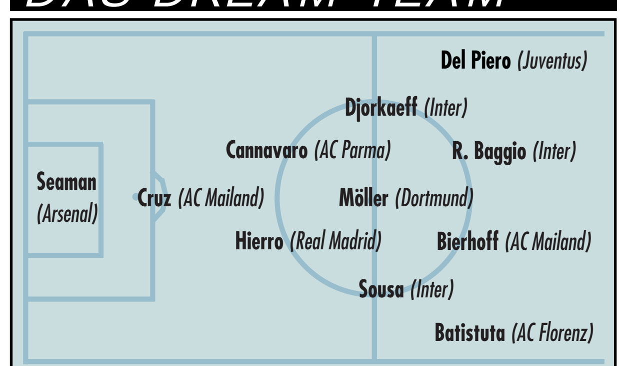
ABWEHR

Gekonntes Verwenden der „Abseitsfalle"
Nicht selten entstehen Situationen in Ihrer Hälfte, in denen der Gegner numerisch gleichwertig oder gar überlegen ist. Ist dies der Fall, müssen Sie unter Umständen die Abwehrkette lösen und die Abseitsfalle verwenden. Doch bei einer Abseitsfalle müssen Sie das richtige Timing beachten. Denn ist das nicht der Fall, laufen Ihre Abwehrspieler zu spät nach vorne und müssen die Angreifer ohne Gegenwehr passieren lassen. In dieser gestellten Situation flankt der ballführende gegnerische Flügelläufer (3) den Ball in den Strafraum zum mitgelaufenen Stürmer (2). Ein weiterer Stürmer (1) naht von hinten. Der Stürmer (2) nimmt die Flanke an und spielt seinem Stürmerkollegen (1) den Ball zu. Im Moment der Ballabgabe muß Ihre Abwehr blitzartig nach vorne laufen, um einen der beiden ins Abseits zu stellen. In diesem Beispiel bleibt der Stürmer (2), der den Paß gegeben hat, stehen. Die Abwehr läuft schnell nach vorne und als Spieler (1) den Ball ins Tor schießt, ist sein Paßgeber (2) leider im Abseits, was durch die gestrichelte Linie eindeutig belegt wird.

ANGRIFF

Knacken einer „Vierer-Abwehrkette"
Häufig treten in *FIFA ´99* Vierer-Abwehrketten auf, die nur sehr schwer zu knacken sind. In diesem Fall hat der ballführende Spieler (1), sozusagen der Regisseur, gerade die Mittellinie überschritten und trifft allmählich auf den Abwehrriegel. Stürmer (3) schleicht sich ohne Ball in den Strafraum und bietet sich dort an. Dabei läuft er immer etwa 2 Meter hinter der Abwehr, um eine Abseitsposition zu meiden. Sein Linksaußen (2) hat nun die Aufgabe, in den freien Raum an der Eckfahne vorzudringen. Jetzt spielt der Mittelfeldakteur (1) einen Paß in den Lauf vom Flügelläufer (2), der mit dem Ball so weit läuft, bis er parallel zum Fünfmeterraum steht. Nun schlägt er eine Bananenflanke in den Rücken der Abwehr und Mittelstürmer (3) köpft freistehend in das lange Eck ein. Bei dieser Art der Aushebung der Abwehrkette müssen Sie darauf Acht geben, daß weder Flügelspieler noch Stürmer von den gegnerischen Abwehrspielern ins Abseits gestellt werden.

DAS DREAM-TEAM



AUSWECHSLUNG

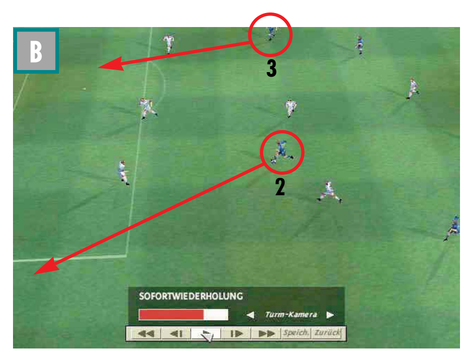
Eine Auswechslung sollten Sie erst dann vornehmen, wenn ein Spieler über eine zu hohe Anzahl von Ermüdungspunkten verfügt. Vor dieser Grenze ist er noch in der Lage, sich zu regenerieren. Wechseln Sie nie in der Halbzeitpause aus, weil Ihre Kicker sich in den Kabinen wieder erholen. Ist einer Ihrer Spieler verletzt worden, schießen Sie den Ball in Höhe der Mittellinie ins Aus, um die Gelegenheit zum Wechsel zu bekommen.

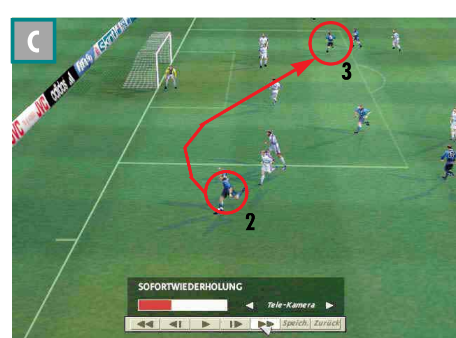
PLATZVERHÄLTNISSE

Erstmals wird in *FIFA ´99* die Spielfeldbeschaffenheit auf den gesamten Verlauf des Spiels übertragen. Nicht nur grafisch wurde das Wetter – verglichen mit den Vorgängern – enorm verbessert, sondern es hat auch realistische Auswirkungen auf das Spielgeschehen. So erzeugt die enorme Hitze bei Spielern logischerweise eine schnellere Ermüdung. Also sollten Sie hier die Spieler schonen und Alleingänge meiden. Bei Regen wird der Platz stumpf und die Pässe werden langsamer und kommen seltener beim Mitspieler an. Deshalb sollten Sie bei Regen vor allem mit hohen Bällen operieren. Das schwierigste Wetter überhaupt ist der Schneeregen. Dieser macht den Rasen an einigen Stellen seifig und rutschig, an anderen aber stumpf und matschig. Hierbei sind ebenfalls hohe Flanken die Devise. Neben der Normal-Temperatur ist der Schnee die einfachste Wettergegebenheit. Hier können Sie sowohl gut passen als auch „Soloritte" antreten.

Michael Hölscher ■









Komplettlösung

King's Quest 8

Mask of Eternity

King's Quest kommt in der achten Auflage in völlig neuem Gewand daher. Einst ein klassisches 2D-Adventure im Märchenstil, präsentiert Sierra nun ein packendes 3D-Abenteuer mit Action-Einlagen.

Allgemein

1. Die alte Regel vom Speichern, das den Spaß erhält, kommt mit *KQ8* zu gänzlich neuen Ehren: Selten haben in einem Adventure Abhänge, Gegner und Fallen das Spiele-Nirwana derart unvermutet näher rücken lassen.

2. Im generellen Geschehen bietet die Ich-Perspektive die beste Übersicht: Feinde sind schnell anvisiert, enge Kurven können zielsicher genommen werden.

3. Vor unsicheren Sprüngen über Klüfte hinweg lohnt sich dagegen der Wechsel auf eine seitliche Ansicht. Die tatsächliche Entfernung zum Abgrund läßt sich so leichter abschätzen.

4. Seltsamerweise hat sich der Salto rückwärts als akkuratester Sprung bewährt. Besonders wenn Sie auf einer engen Fläche landen müssen, sollte diese Technik Verwendung finden.

5. Die unvermeidliche Suche nach Steinen kann in manchen Labyrinthen zu einer richtigen Odyssee ausarten. Wägen Sie darum stets ab, ob Sie abgelegte Felsbrocken nach erfüllter Pflicht nicht wieder einsammeln wollen.



Jede Spielperspektive hat ihre Vorzüge, die in bestimmten Situationen Connors Überleben sichern können. Den entsprechenden Dreh hat man gottlob schnell heraus.

6. Nutzen Sie jede Gelegenheit, um Connors Fähigkeiten zu steigern (das mag ein Trainingsgerät oder ein vorbeilaufendes Tier sein), denn: Wie in einem klassischen Rollenspiel bildet die Erfahrung des Helden die wichtigste Grundlage für sein späteres Bestehen.

7. Bessere Waffen und Ausrüstungsgegenstände können sporadisch in Geschäften erworben werden. Normalerweise heißt es aber: Leichen fleddern.

8. Belassen Sie keinen Pilz, keinen Heiltrank ungenutzt an seinem ursprünglichen Platz. Vor allem in den höheren Schwierigkeitsgraden werden Sie für jede Ampulle dankbar sein.

9. Durchstöbern Sie schamlos alle Winkel des Königreiches. Notsituationen wie diese legitimieren sogar den Zugriff auf fremde Geldbörsen.

10. Viele NPCs geben wichtige Informationen erst im zweiten oder dritten Gesprächsanlauf preis.

11. Die Erfahrungsboni für eventuelle Sidequests werden erst angerechnet, wenn Sie die geretteten „Schuldner" in deren Domizil besucht haben.

DAS KÖNIGREICH VON DAVENTRY



Wie sieht die Initialaktion aus?
Treten Sie mutig auf den Raben vor Ihrem Haus zu. Er wird aufgeregt fortfliegen und Sie geradewegs zu seinem Herren, einem Zauberer am Flußufer, führen.

Wo finden sich Waffe und Rüstung?
Einen Dolch können Sie in Ihren eigenen Räumlichkeiten auftreiben, Stiefel dagegen im Inneren des Bauernhofs. Überdies liegt in der Taverne ein Paar Handschuhe bereit.

Ich brauche eine stärkere Waffe...
In einem Deckenbalken der Windmühle steckt eine kräftige Axt. Schieben Sie den Heuballen am Boden zurecht, springen Sie darauf und greifen Sie zu. Aber Achtung: Der darauffolgende Gegner ist ziemlich haarig!

Wo ist das Portal in die nächste Welt?
Die Hinweise des Geistes vor der Grabkammer und die Informationen des Zauberers deuten klar auf die Kirche und den Friedhof hin.

Wie gelange ich in die Kirche?
Sie müssen mit Hilfe von Haken und Seil das Dach erklimmen.

Wo finde ich Haken und Seil?
Im ersten Stock der Wassermühle. Der alles zermahlende Stein dort wird Sie in Ihrem Vorwärtsdrang allerdings behindern.

Wie kann ich die Wassermühle lahmlegen?
Greifen Sie zur Axt, um den mächtigen Baum am Ufer zu fällen. Seine Masse wird das Wasser verdrängen.

Wie öffne ich das Portal zur Dimension des Todes?

Denken Sie an die Worte des Geistes: „Eine Urne öffnet den Weg." Wenn Sie in der Kirche Richtung Altar schreiten, befindet sich das fragliche Geschirr zu Ihrer Linken. Verschieben Sie es!

Wie kann ich den Krematoriumswächter entsorgen?

Wandern Sie zu Sarahs Haus zurück und wenden Sie sich der südlichen Hügelgruppe zu, um dem Schleichweg zur Rückseite des Krematoriums zu folgen. Die gähnende Schlucht dort läßt sich mit einem gewagten Sprung überwinden — und schon wenig später ist der Wächter problemlos gemeuchelt.

Das Schattenwesen hält mich auf...

Bitten Sie den Zauberer um eine weitere Hilfestellung.

Wo finde ich ein heiliges Licht?

Im Inneren der Kirche glimmt eine Kerze friedlich vor sich hin.

Wo finde ich den Ring eines Helden?

Verschaffen Sie sich mit Hilfe Ihrer Axt Zutritt zur Grabkammer des toten Ritters im Norden, schieben Sie den Sargdeckel beiseite und werfen Sie einen Blick auf den mageren Inhalt.

Wo finde ich erkaltete Asche?

In Schloß Daventry ist eine der alten Fackeln erloschen. Die Überbleibsel können vom Boden aufgesammelt werden.

Wie gelange ich nach Daventry?

Fragen Sie das Einhorn um Rat: Es scheint einen Zugang hinter dem Wasserfall zu geben.

Wie komme ich durch den Wasserfall?

Klettern Sie an der linken Seite zur Spitze des Mauergebildes hinauf. Dank des bereitgestellten Steinhaufens wird es Ihnen leichtfallen, die Flut einzudämmen.

Wie öffne ich die Geheimtür zum Inneren des Schlosses?

An der Wand ist ein Hebel (mit dem Aussehen einer Kerze) montiert.

Wo ist der Teleporter für die magische Karte?

In der Festung gegenüber der Grabkammer.

Wie schaltet man die Pfeilfallen in der Festung aus?

Irgendwo in den Gängen des Erdgeschosses befinden sich drei Ketten, an denen man ziehen muß. Zwei der Ketten hängen beieinander, eine baumelt separat.

Wo ist der Schlüssel zum Raum in der Festung?

Im Speisesaal von Schloß Daventry hängt ein Portrait des guten König Graham. Betrachten Sie dieses kurz, um es dann kurzerhand in die Tiefe der Wand zu drücken.

Wie komme ich in das Haus des Alchemisten?

Schlagen Sie die verbarrikadierte Türe mit einem kräftigen Hieb in Stücke. Das Pergament mit dem Zauberspruch wird indes erst gegen Ende des Abenteuers an Relevanz gewinnen.

KAMPF OHNE KRAMPF

Die Monsterpalette des Staates Daventry ist mannigfaltig und jede Kreatur des Bösen zeichnet sich durch feine Eigenheiten aus. Dennoch lassen sich für die Kämpfe grundsätzliche Hinweise formulieren: Verfügen Sie über eine Fernwaffe, so setzen Sie diese möglichst ausgiebig ein. Weichen Sie hinter große Objekte oder Wände zurück und stoßen Sie nur aus der Deckung hervor, um unvermittelte Salven auf das immer gleiche Opfer abzufeuern. Der Aufwand zahlt sich dank des geringen Risikos schnell aus. Sollte sich ein Nahkampf nicht mehr verhindern lassen, gilt im Prinzip dasselbe: schlagen, zurückweichen etc. Behalten Sie dabei aber unbedingt Ihre Lebensenergie im Auge, damit der Griff zum Heiltrank gegebenenfalls nicht zu spät kommt.
Als besonders nützlich kann sich auch das Anschleichen erweisen. Wer den Gegner unvorbereitet trifft, hat ihn im Grunde schon halb im Sack. Nur erfordert dieses Vorgehen ein hohes Maß an Geduld beim Erkunden fremder Pfade.
Zu guter Letzt: So nervig es auch sein mag, gehen Sie keinem Gefecht aus dem Weg – Sie sind auf die Erfahrungspunkte angewiesen!



Wo ist das eine Horn des Fabeltieres?

Eine Sumpfhexe treibt damit ihr verderbliches Unwesen – haben Sie Geduld.

Was bringt mir das Haus des Zauberers?

Ein brauchbares Schwert. Betrachten Sie das Buch nebst dem magischen Federkiel. Das eilig beschriebene Blatt verwenden Sie mit dem Globus am Eingang, den Inhalt der alsbald offenbarten Ampulle schlucken Sie. Bedenken Sie das Zimmer hernach mit einem ausgiebig suchenden Blick, entdecken Sie eine eigentlich verborgene Truhe und entnehmen Sie die Glocke. Wieder am Fuß des Berges angekommen, montieren Sie die Glocke an der skurrilen Vorrichtung und schlagen dreimal mit der Axt dagegen.

DIE DIMENSION DES TODES

Wie komme ich in Azriels Krypta hinein?

Lesen Sie zunächst die Hinweise auf den zwei kleinen Pyramiden im Süden. Dann entfernen Sie den Hebel vom westlichen Altar und bringen ihn an einer der vier Säulen im Zentrum an. Befehlen Sie Connor, die Konstruktion einmal im Kreis herumzudrehen. Genauso wird mit den drei restlichen Säulen verfahren.



Über welche Felder hüpft man zu Azriel?

Kehren Sie zum Eingangsportal zurück, um Ihren Blick über die dortigen Ornamente schweifen zu lassen. Merken Sie sich die exakte Symbolreihe und passen Sie den Ablauf Ihrer springenden Eskapade dementsprechend an.

Wie komme ich durch das Gittertor?

Lord Azriel hat Ihnen einen Schlüssel überreicht, der hier zum Einsatz kommen soll.

Ich bin zu schwach für manche Monster...

Nachdem Sie mit Hilfe der leichter zu besiegenden Gesellen in dieser Gegend Ihr Erfahrungskonto bereits aufgestockt haben, wenden Sie sich dem Turm im Osten zu. Auf dessen Dach wartet ein Skelett mit äußerst schicker Rüstung auf seine Exekution.

Wie kann ich das Skelett auf dem Turm besiegen?

Schlagen Sie schnell und hart zu. Sobald das Skelett nach hinten taumelt, rücken Sie nach, um weitere Hiebe auszuteilen. Sie müssen den Knochenmann vom Dach treiben…

Wozu dienen die Metallblöcke im Westen?

Sobald alle vier Blöcke von den Druckplatten darunter entfernt sind, erscheint am Brunnen eine Fee. Das Geschiebe soll sich lohnen!

Wo finde ich Rost?

In der Vorhalle des Labyrinths, nahe der Krypta, liegt ein toter Ritter zwischen mehreren Kisten versteckt. Untersuchen Sie ihn, finden Sie ein Stück von seinem Schild und tauchen Sie dieses in den Todesfluß.

Wo finde ich Schimmel?

Um an dieses „besondere" Naturprodukt zu gelangen, müssen Sie für das Austrocknen der Blutbecken sorgen. Fragen Sie den Fährmann im Nordwesten, wie hierfür zu verfahren ist: Sie müssen das Herz der Dimension heilen. Haben Sie dieses Ziel später erreicht, können Sie den Schimmel aus einer der Schlammpfützen im Nordosten entnehmen.

Wie kann das Herz geheilt werden?

Sie benötigen die Feder der Wahrheit, um die Waage der Justitia tarieren zu können.

Wo ist das Herz – und wo die Feder?

Das Folgende wird sich in den vier Räumen an den Eckpunkten der Karte abspielen. Zu erreichen sind diese Räume durch die steinernen Portale im Westen.

Wie kann ich die Portale im Westen aktivieren?

Suchen Sie sich – stetig Felsbrocken sammelnd – einen Weg zum Zentrum der Dimension, wo vier Bodenplatten nachhaltig beschwert werden wollen. Sobald sich eine dieser Platten unter ihrer Last gesenkt hat, tritt das dazu passende Portal seinen Dienst an.

Wie komme ich in der Halle des Krieges über den Fluß?

Versuchen Sie nicht, über die mittleren Fragmente der Brücke zu springen, sondern konzentrieren Sie sich auf die metallene Umrandung.

In der Kriegshalle ist eine Skulptur kopflos...

Es ist Ihre Aufgabe, den richtigen Schädel aufzutreiben. Eine reichhaltige Auswahl bietet sich in der Halle der Ruhe.

Wie komme ich in der Halle der Ruhe über den Fluß?

Wagen Sie auf dem Hinweg einen weiten Sprung vom höchsten Steinblock. Auf dem Rückweg muß wohl eine der antiken Säulen dran glauben.

Welcher Kopf in der Halle der Ruhe ist der richtige?

Rekapitulieren Sie die Worte des Fährmanns: „Auf der linken Seite Schöpfung nach unten, plus Vollendung." Zwei kleine Säulen voller Symbole geben über diesen kryptischen Hinweis Aufschluß. Eine steht nahe der Bootsanlegestelle, die andere befindet sich im Süden. Demnach muß es lauten: auf der linken Seite drei nach unten, plus sieben.

Wohin mit der Feder?

Bringen Sie das flauschige Etwas in die südöstliche Halle der Gerechtigkeit, plazieren Sie es auf einer der Waagschalen und sich selbst auf der anderen…

Wo liegt der Ausgang zur nächsten Welt?

Ganz im Norden, am Fluß des Todes, führt eine Brücke zum Ausgangsportal. Fragen Sie zu diesem Thema den Ritter im Süden und den Fährmann aus.

Wie kann ich die kleine Ritterschwester retten?

Klettern Sie über den hohen Bau in der nördlichen Zellenmauer zu dem Mädchen hinein. Sprechen Sie mit ihm und schieben Sie den Block, der den Eingang versperrt, von innen nach außen.

Wo finde ich Azriels Hammer?

Im Gefängnistrakt nördlich der Labyrinth-Mitte.

Wie gelange ich in den Zellentrakt?

Sie benötigen den Schlüssel für Tür 2, der wiederum im Süden hinter Tür 1 aufbewahrt wird. Oder wartet dort vielleicht der Zonk…?

Wo ist der Schlüssel für die Tür (1) im Süden?

Östlich Ihres ehemaligen Ausgangspunkts im Labyrinth werden Sie von einer gan-

zen Horde knochiger Figuren attackiert, die ein kleines, unscheinbares Kästchen bewachen: Darin befindet sich das ersehnte Instrument.

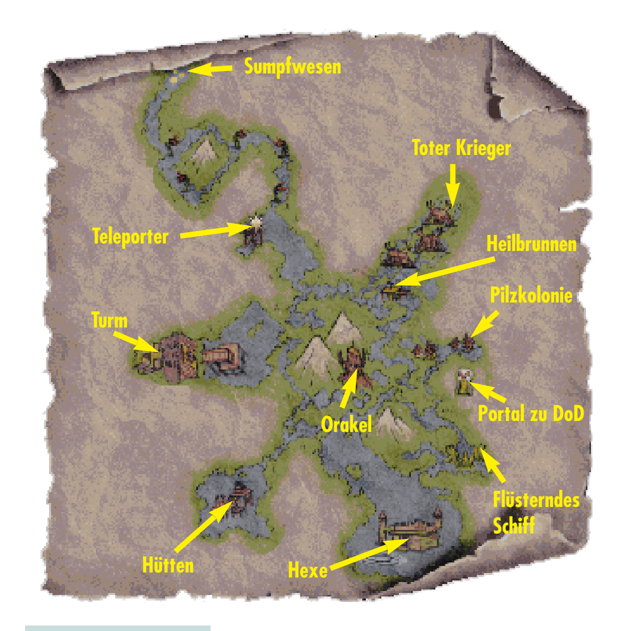
Im Zellentrakt ist eine Tür – aber kein Schloß...
Studieren Sie die Schriftsäulen in der Umgebung. Da ist von Wahrheit und von durchlässigen Bildern die Rede. Falls Sie den entsprechenden Trank zur Hand haben, sollten Sie ihn jetzt einnehmen, denn: Diese Tür ist eine Illusion, durch die man geradewegs spazieren kann.

Wie öffnet man das Nordtor zum Sumpf?
Inmitten des Zellentraktes ist dafür ein spezieller Hebel positioniert. Verschiedene Gitter versperren den Weg.

Wie kann ich die Zellen öffnen?
An der Süd- sowie an der Westseite des ersten Gefängnisraumes sind jeweils vier Schalter angebracht. Die südlichen öffnen stets vier einzelne Türen, die westlichen bestimmen, um welche Vierergruppe es sich dabei handelt. Zum Schluß öffnen die drei Schalter an der Ostwand die entsprechenden Haupttore zwischen den Zellenblöcken.

Wie kann ich die Brücke herunterlassen?
Fassen Sie den Mechanismus am anderen Ufer genau ins Auge und werfen Sie den Hammer!

DER SUMPF



Was ist die Funktion des Baum-Orakels?
Wenn Sie das Gestrüpp mit Goldmünzen füttern, bekommen Sie mehr oder weniger brauchbare Tips zu hören. Immerhin gibt es auch dafür Erfahrungspunkte.

Wozu steht die Pilzkolonie da?
Hacken Sie ein Stück von dem goldenen Champignon ab. Sie werden es später für einen Zauberspruch benötigen.

Wo ist der Ausgang?
Fragen Sie sich durch: Eine Hexe hat den Sumpf vergiftet. So lange sich dieser Zustand nicht ändert, herrscht die totale Stagnation, kein Kommen und kein Gehen.

Wie kann ich das Giftwasser der Hexe umgehen?
Suchen Sie die Sumpfwespen im Nordosten auf. Das passende Gegenmittel wird Ihnen nur im Austausch gegen ein Geheimnis überlassen.

Wo erfahre ich ein Geheimnis?
Beim flüsternden Schilf. Leider macht dessen Gebrabbel vorerst nur wenig Sinn.

Wie kann ich die Worte im Schilf verstehen?
Durchstöbern Sie die Hüttensiedlung im Südwesten, durchbrechen Sie dabei jedes Hindernis per Handwaffe und halten Sie nach einem Horn Ausschau: Derlei Geräte sind nicht nur zum Trompeten da...

Wie kann ich den Sumpf heilen?
Horchen Sie erneut die Sumpfwespen aus. Das Gebräu in der Hexenburg ist die Quelle allen Übels und einzig und alleine die goldene Kelle im westlichen Turm kann es entgiften.

Wo finde ich die passende Hand für das Turmtor?
Die Hauptwache in der Hexenburg trägt sie ganz scheinheilig mit sich herum. Da heißt es: Schwert zücken und abschlagen!

Wie kann ich das Tor zur Hexenburg öffnen?
Im nordöstlichen Wald finden Sie einen gefallenen Krieger vor, dessen verkrampfte Hand einen Bogen umklammert. Nehmen Sie die Waffe an sich und zielen Sie auf den Sandsack hinter dem Gittertor.

Wo ist des Einhorns ganzer Stolz?
Der edle Körperschmuck steckt in einem fauligen Opfer auf dem Altar. Ziehen Sie das Horn einfach heraus.

Wie kann ich die Pfeile im ersten Burgaufgang meiden?
Schwenken Sie vor jedem Schritt Ihr Schwert nach vorne. Sind die Pfeile erstmal verschossen, besteht keine Gefahr mehr.

Wie entgehe ich der Falle vor der zweiten Burgtreppe?
Die Presse spürt Gewicht allein, drum schmeißen Sie ein Steinchen rein.

Wie löse ich das Springrätsel am Turm?
Probieren geht an dieser Stelle weit über Studieren: Sie müssen nur irgendwie wohlbehalten die andere Seite erreichen. Um vorher auszutesten, welche der Plattformen gefährlich sind, können Sie Felsbrocken in der Gegend verteilen. Achten Sie auf dem Weg hinüber aber dennoch auf die verbleibende Lebensenergie, denn diverse Treffer werden Sie unweigerlich kassieren.

Wie komme ich aus der Kammer im Turm wieder heraus?
Ziehen Sie an den beiden Ketten links und rechts. Dadurch wird ein Schalter freigelegt, der die Türen auf Befehl öffnet.

DAS ERDREICH DER GNOME

Wie komme ich in das Reich hinein?
Erspähen Sie eine Bodenplatte und beschweren Sie diese mit einem Felsbrocken.



Wo ist das Portal zur nächsten Welt?

Sie müssen sich mühsam einen Weg zum Forscher im Westen suchen. Der kann Ihnen weiterhelfen. Doch Achtung: Kurz vor dem Ziel rollen Steinkugeln mit tödlicher Wucht von links nach rechts. Stimmen Sie Ihr Timing sorgfältig ab.

Wie komme ich über die Schwenkbrücke?

Drei Platten am Boden steuern den Übergang. Eine dreht die Brücke, zwei lassen die Flügelteile nach unten klappen. Verwenden Sie eingesammelte Steine zur Beschwerung. Fehlt einer, so kann Ihr eigenes Körpergewicht vielleicht aushelfen.

Die Tür gen Norden ist unpassierbar...

Zerschmettern Sie das Vorhängeschloß mit Ihrer Waffe.

Wo ist der Ladungsstein?

In einem geheimen Höhlenteil im Norden. Der Zugang wird durch eine brüchige Wand versperrt.

Wie bringe ich die Wand im Norden zum Kollaps?

Von der fraglichen Stelle aus wandern Sie nach Osten, bis Sie Haken und Seil zum Einsatz bringen können. Im ersten Stock treffen Sie alsdann auf eine schwere Steinkugel und ein Loch im Boden. Das paßt gut zusammen, oder? Unten muß die Kugel so lange durch das Rondell gestoßen werden, bis sie über eine Rampe auf ihr eigentliches Ziel zusteuert.

Wo finde ich Licht für die Höhle?

Suchen Sie den Weisen im Osten auf. Direkt neben ihm ragt eine Kristallformation aus dem Boden. Schlagen Sie davon ein Stück ab und bringen Sie es an dem leeren Fackelhalter im Dunklen an.

Wo finde ich, was der Weise sucht?

Im Herzen des Drachen. Sie müssen ihn niederringen und die leblose Pumpe aufsammeln.

Der Drache ist zu stark...

Decken Sie sich in den drei Läden des Reiches komplett neu ein. Im Südosten werden Rüstungen an den Mann gebracht, Waffen gibt es im Südwesten. Nahe der Schwenkbrücke verkauft eine alte Frau neben Heiltränken außerdem den SunTzu-Extrakt, ein wirkungsvolles Kraftmittel.

Wo finde ich Metall?

Entsinnen Sie sich der Tür gen Norden, die Sie geöffnet haben? Da war ein Vorhängeschloß...

Wo finde ich Bernstein?

Beim Durchstöbern des westlichen Gangsystems werden Sie auf eine Grube stoßen, die von Untoten umgeben ist. Überspringen Sie diese, folgen Sie dem Pfad und schlagen Sie in der Sackgasse ein Stück des gesuchten Materials aus der Wand.

Wo finde ich Holz?

Im äußersten Nordwesten der Karte werden Sie auf die Wurzeln eines knorrigen Baumes stoßen. Hacken Sie auch von diesen ein gutes Stück ab.

Wofür ist das Podest hinter dem Drachen gut?

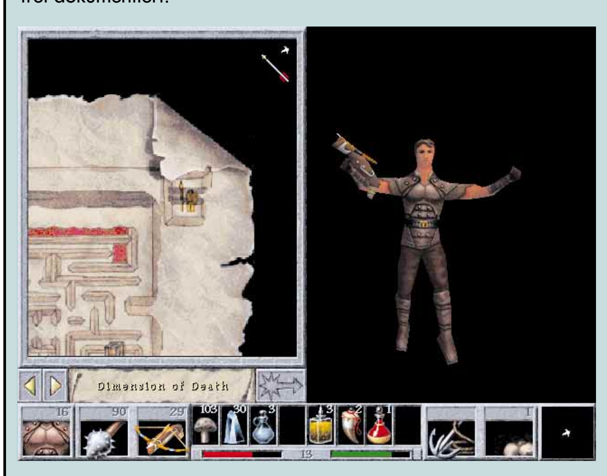
Legen Sie den kleinen Schalter um – ein Geist erscheint. Sodann tauschen Sie Ihre dunkle gegen die helle Pyramide ein und aktivieren das Podest erneut. Abschließend entfernen Sie endlich den Ladungsstein, um ihn dem Forscher zu bringen.

Wo ist der Teleporter?

Im Nordosten. Falls Sie sich den langen, regulären Weg ersparen wollen, können Sie eine Route über das ursprüngliche Lager der Steinkugel wählen. Die Sackgasse

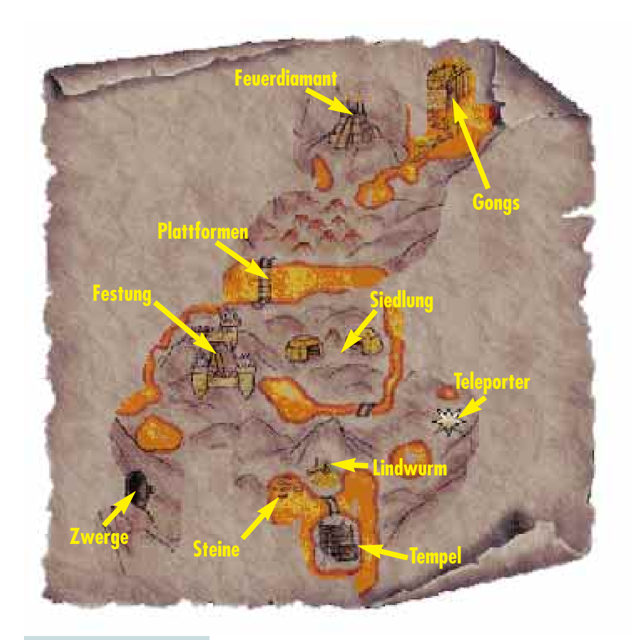
EIERSUCHE

Im Internet kursierenden Gerüchten zufolge soll *Mask of Eternity* mit einer wahren Unzahl von Easter Eggs gespickt sein. Eines davon haben wir für Sie aufgetrieben. Fundort: die Dimension des Todes. An der Wand hinter der kopflosen Statue in der Halle des Krieges ist ein Vorsprung auszumachen, den der Spieler per Salto rückwärts locker erreichen kann. Von dort aus genügt ein weiterer Sprung, um auf die Außenseite der Mauer zu gelangen. Im Klartext: Man findet sich außerhalb der eigentlichen Spielwelt wieder! Aber die wirkliche „Sensation" folgt noch. Nach Jahrhunderten des Darbens wird die mittelalterliche Kirche endlich bestätigt: Die Erde ist doch eine Scheibe, wie Connors Sturz vom Kartenrand zweifelsfrei dokumentiert.



dort läßt sich nämlich per Hebel rasch in einen Durchgang verwandeln.

DAS ÖDLAND



Wo setze ich hier an? Besuchen Sie die Siedlung und fragen Sie den Ladenbesitzer aus.

Wo finde ich einen schwarzen Diamanten? Der sollte sich längst in Ihrem Inventar befinden. Haben Sie bei den Gnomen nicht das Drachenherz eingesteckt?

Woher kriege ich einen Metallstiel? Vom Schmied in der Festung. Der will allerdings nicht mit Ihnen handeln.

Wie kann ich den Schmied freundlich stimmen? Unterhalten Sie sich mit den Wesen in der Festung: Man vermißt den Stein der Ordnung.

Wo finde ich den Stein der Ordnung? Im Nordosten der Karte befindet sich ein bizarrer Bau, den man nur durch mehrere Springorgien erreichen kann.

Wie löse ich das Springrätsel im Lavasee? Hüpfen Sie zunächst über sämtliche Blöcke, bis sieben davon sich in feste Plattformen mit Verzierungen verwandelt haben. Alsdann gilt es, diese sieben in der richtigen Reihenfolge anzuspringen. Achten Sie nicht auf die Form der Symbole, sondern auf die Anzahl der Striche, mit denen sie dargestellt sind. Sie werden die Primzahlen erkennen: drei, fünf, sieben, elf,13,17,19. Bei jedem korrekten Sprung ertönt ein Trommelwirbel.

Wie komme ich an den Stein der Ordnung heran? Stellen Sie sich auf den Brückenvorsprung und werfen Sie einen Blick in die Runde. Sieben Gongs in sieben Farben hängen dort – in den Spektralfarben, um genau zu sein. Legen Sie Ihre Schußwaffe an und feuern Sie in folgender Reihenfolge auf die Gongs: rot, orange, gelb, grün, hellblau, blau, lila. Die erzeugten Klänge entsprechen nebenbei der Tonleiter.

Wofür ist die Pyramide im Norden? Ein Geist führt Sie weiter in die Geschichte ein, sobald Sie auf der Spitze den Feuerdiamanten an sich nehmen.

Wie kann ich den Lindwurm töten? Wandern Sie um den Berg herum und suchen Sie auf Schleichwegen einen Lavasee voller Steinplatten. Diese nutzend, gelangen Sie hoffentlich unverletzt ans andere Ufer. Erklimmen Sie die Felswand, greifen Sie zu Ihrem Diamantenspeer und lassen Sie sich von hinten auf das Untier fallen.

Wo gibt's eine neue Waffe? Marschieren Sie über die südliche Brücke auf den Tempel zu. Beim Eintritt hilft erneut Ihr Seil.

Wie ist die Tür im Inneren des Tempels zu öffnen? Betrachten Sie die Zeichen direkt über der fraglichen Tür. Notieren Sie die Reihenfolge für weitere Zwecke und drücken Sie die entsprechenden Symbole im Fundament des Sarges.

Brauche ich die Zunge des Lindwurms? Ja, denken Sie an den Zauberspruch des Alchemisten. Waffe hoch, Zunge ab!

Wie komme ich in die Höhle der Zwerge? Im Tempel liegt ein toter Winzling auf dem Boden. Untersuchen Sie ihn, um einen Schlüssel zu finden.

Wie kann ich die drei Gänge erreichen? Verwenden Sie Ihren Bogen, um die drei Knöpfe an der Wand zu attackieren.

Wie kann ich die Schneenymphe befreien? In demselben Raum befindet sich ein drehbares Ventil, das die Zellentüren öffnet.

Wo ist das Eiszepter? Im ersten Stock der Höhle, welcher nur per Aufzug zu erreichen ist.

Wie funktioniert der Fahrstuhl? Durch die Montage von Rohrverschlüssen an den Leitungen links und rechts bestimmen Sie, wohin die Reise gehen soll. Ein einzelner Verschluß heißt: erster Stock. Zwei Verschlüsse heißen: Ab in die nächste

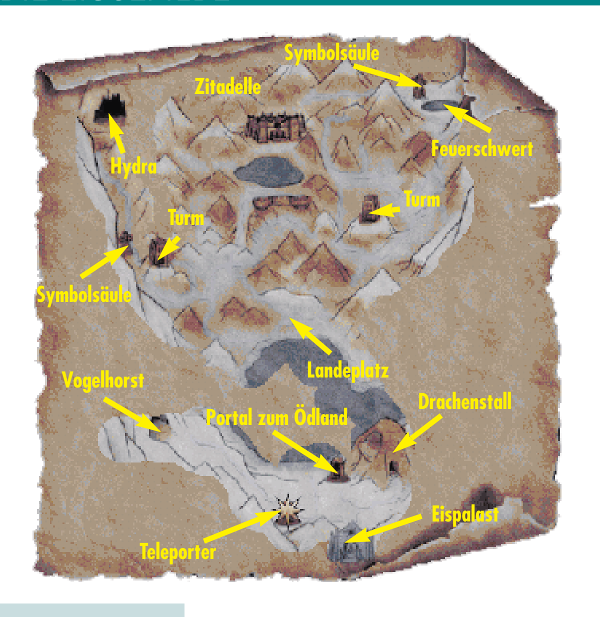


In der glühend heißen Vulkanwelt nimmt Connor den Kampf mit dem Basilisken auf, der nicht nur über einen sehr kräftigen Kiefer verfügt, sondern auch Energieblitze aus seinen Augen aussenden kann.



	Sphäre. Initiiert wird der Transport durch einen Bogenschuß von der Kabine aus.
Wo finde ich die Rohrverschlüsse?	Der erste liegt offen in einer der Zellen. Der zweite ist in jenem Geheimraum deponiert, den die Nymphe für Sie geöffnet hat.
Wie lautet die Kombination im Geheimraum?	Verwenden Sie wiederum die Zeichenfolge aus dem Tempel.

DIE EISGEFILDE



Wo ist die gerettete Nymphe?	Ihrem Ankunftsort direkt gegenüber: im Eispalast.
Wo ist das Portal zur nächsten Welt?	Ganz im Nordwesten des Gebietes blockt eine Hydra jeden Reisenden ab.
Wo ist der König der Greifen?	Er wird auf der anderen Seite des Sees in einer Zitadelle gefangen gehalten.
Wie kann ich das Tor des Drachenstalls öffnen?	Auf dem Boden liegt eine abgerissene Kette, die funktionierenden Reste baumeln noch an der Decke. Schieben Sie also den Eisklotz in Position, springen Sie darauf und ziehen Sie!
Wie kann ich die Hydra besiegen?	In der Zitadelle des Eislords im Norden werden Sie später auf eine kleine Truhe stoßen, deren Inhalt ein Amulett mit Übersetzungsfähigkeiten ist. Wenden Sie dieses auf die beiden Symbolkreuze an: Nur ein Flammenschwert macht den Sieg möglich.
Wie komme ich an das Flammenschwert?	**(Achtung: Bevor diese Frage aktuell wird, werden Sie von einem unsichtbaren Tier angegriffen! Greifen Sie rasch zum passenden Getränk...)** Der Teich ist mit einer so dünnen Eisdecke überzogen, daß drei Würfe mit einem Felsbrocken für ihre Zerstörung genügen. Anschließend können Sie das Wasser mit Hilfe des Feuerdiamanten aus dem Ödland weiter erhitzen.
Wie komme ich in die Zitadelle hinein?	Zwar ist ein schmerzhaft kühler See im Weg, doch können Sie sich am Rand entlang unversehrt auf die andere Seite mogeln. Ein Rundgang um den Bau wird Sie daraufhin zu einer Kletterwand führen.
Wie kann ich den Greif befreien?	Gehen Sie an den Zellen vorbei zu einem Mauervorsprung, unter dem eine Wache unbedarft ihren Dienst tut. Sprung, Schlag: Der Schlüssel ist in Ihren Händen.
Wofür ist der elektrische Stuhl?	Hier endlich wird das Zauberpergament des Alchemisten relevant. Holen Sie im Horst der Greifen einen blauen Edelstein ab, plazieren sie diesen zusammen mit dem Pilzstück sowie der Zunge des Lindwurms auf der Sitzfläche und legen Sie den Hebel linker Hand um.
Wo finde ich einen Hebel für das Gitter im Thronsaal?	Wenn Sie die Zitadelle durch das Haupttor verlassen, stolpert Connor über einen Spalt im Boden. Legen Sie hier den Eiszapfen aus dem Saal ab, schmelzen Sie ihn per Flammenschwert und lassen Sie das Wasser wieder erstarren, indem Sie einen gefrorenen Pfeil abschießen. (Den entsprechenden Bogen besitzt fast jedes Monster in dieser Gegend.)
Wie komme ich in die nächste Welt?	Hinter der Hydra klafft ein Loch im Boden, durch das zwei große Eisblöcke zu erkennen sind. Springen Sie auf einen der beiden, um einen tödlichen Sturz zu vermeiden.

DAS VERLORENE PARADIES

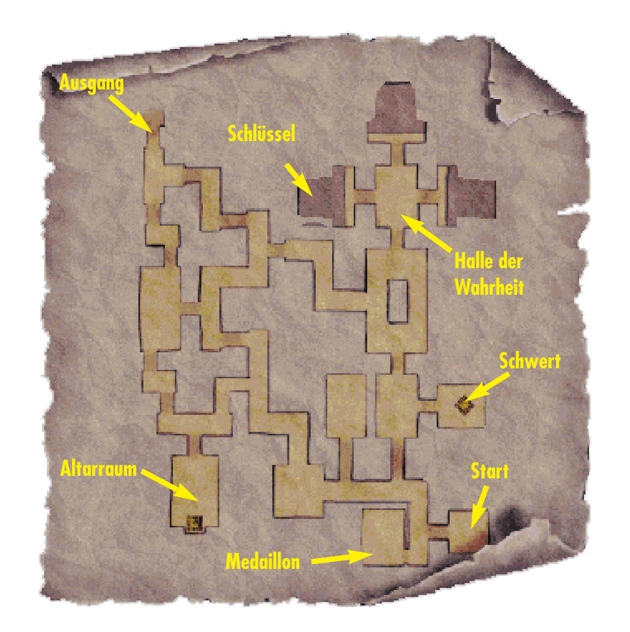
Was ist hier zu tun?	Dringen Sie in den Zirkel der Steine ein und plazieren Sie Ihre Kristallpyramide auf dem Altar. Ein Geist erscheint, das Ende naht.

DAS REICH DER SONNE – EBENE 1

Was ist die Bedeutung von Wahrheit?	Die Antwort auf diese Frage des Ausgangs im Nordwesten finden Sie – nebst einem vorzüglichen Schwert – hinter der verschlossenen Osttüre.
Wie öffne ich die Halle der Wahrheit?	Suchen und finden Sie den Altarraum im Südwesten. Die erstarrten Priester dort flüstern nützliche Hinweise vor sich hin: Greifen Sie die Steintafel vom Sonnenaltar auf und bringen Sie diese zur Halle.
Wo finde ich den Schlüssel zur Osttür?	Im westlichen Raum der Wahrheitshalle harrt augenscheinlich ein Monster Ihres Erscheinens. Doch an diesem Ort haben Trug und Realität die Plätze getauscht.
Muß ich in das Wasserbecken steigen?	Es lohnt sich zumindest, denn nur auf diese Weise gelangt ein mächtiges Medaillon in ihren Besitz.

J K L





DAS REICH DER SONNE – EBENE 2

Wie komme ich in den Altarraum?

Halten Sie beim Schlendern durch die Gänge, besonders in der Nähe des Ausgangs, die Augen nach einer erloschenen Kerze offen: Sie funktioniert als Hebel.

Wie kann ich die Brutstätte lahmlegen?

Werfen Sie einfach das Maskenamulett aus der ersten Ebene in den riesigen Topf. Er wird sich in einen Heilbrunnen verwandeln.

Was ist die Bedeutung von Licht?

Diesmal liegt die Antwort – mitsamt Rüstung – in einem verschlossenen Raum im Zentrum der Karte verborgen.

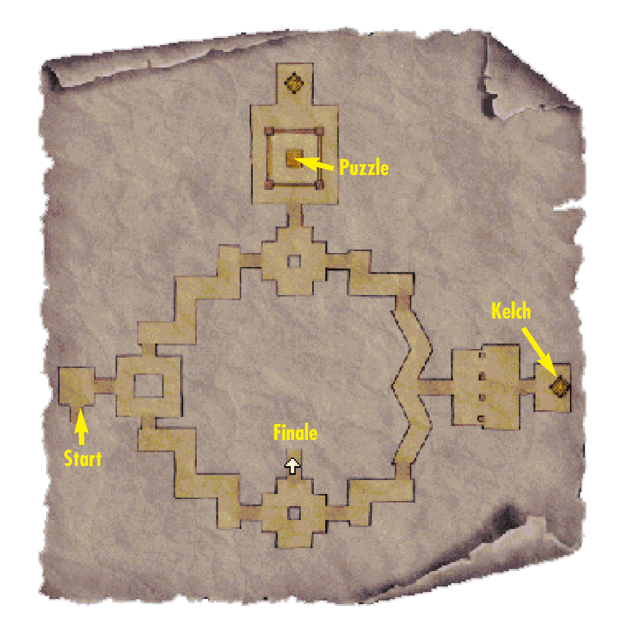
Wo ist der Schlüssel zum zentralen Raum?

In der Halle des Lichts im Südosten.

Wie verfahre ich in der Halle des Lichts?

Der Schatten versucht erfolgreich, Ihnen nachzulaufen. Aber wenn Sie das Buchpodest in die Mitte des Raumes schieben, kann er gegen den direkten Lichteinfall nichts mehr ausrichten.

DAS REICH DER SONNE – EBENE 3

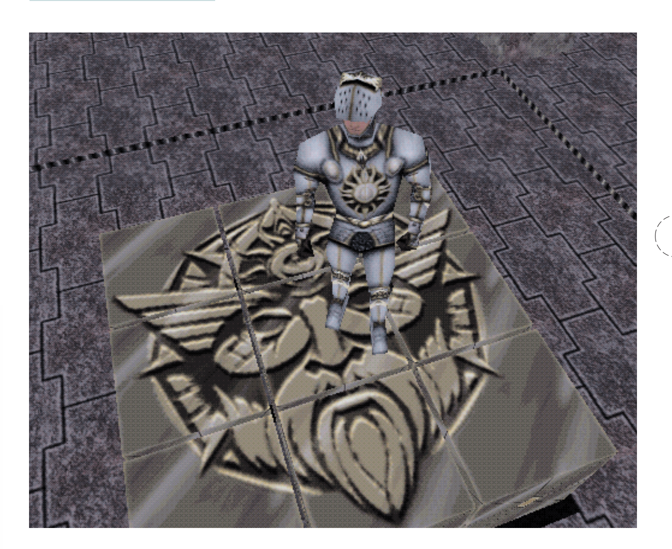


Was ist die Bedeutung von Ordnung?

Man suche zwecks Antwort den Ostraum auf.

Wie löse ich das Schieberätsel?

Die einzelnen Blöcke müssen zusammen das Antlitz der Maske ergeben. Als Hilfestellung kann unser Screenshot dienen.



DAS FINALE

Was soll ich tun?

Die simple Aufgabe lautet: Legen Sie alle fünf Maskenteile an ihren Bestimmungsort zurück. Halten Sie aber unbedingt die restlichen Heiltränke griffbereit: Lucreto wird Ihrem Treiben wohl kaum tatenlos zusehen.

Wie kann ich Lucreto besiegen?

Drängen Sie ihn in den Wirbel.

Daniel Ch. Kreiss ■
Kreiss@compuserve.com



Hardware-Tips

Hardware-Hotline

Einer der heißesten Grafik-Chips ist momentan der Voodoo Banshee von 3Dfx. Neben Performance-Tests gibt es zahlreiche andere Fragestellungen, die für den potentiellen Käufer interessant sind. In diesem Monat gehen wir deshalb den meistgestellten Fragen nach.

Was ist Banshee?

Banshee ist ein 2D/3D-Kombichip, d. h. er verfügt über die 2D-Fähigkeiten einer „normalen" Grafikkarte und kann zusätzlich 3D-Spiele beschleunigen. Der Chip ist mit den 3D-Funktionen des Voodoo2-Chipsatzes ausgestattet, verfügt aber nicht über dessen zweite Textureinheit.

Was ist besonders an den Banshee-Karten?

Da der Voodoo Banshee-Chip 2D- und 3D-Funktionen besitzt, benötigen Sie keine zusätzliche Grafikkarte mehr – und auch kein Durchschleifkabel wie bei Voodoo Graphics- und Voodoo2-Grafikkarten.

Arbeiten Banshee-Chips auch im sogenannten Scan Line Interleave (SLI)-Modus?

Nein. Der Scan Line Interleave Mode ist eine Besonderheit der Voodoo2-Karten. Zwei Voodoo2-Boards (vom gleichen Hersteller, mit gleichem Speicher) werden mit dem sogenannten SLI-Kabel verbunden und teilen sich fortan die Rechenarbeit bei 3D-beschleunigten Programmen. Dadurch wird die Berechnung von 3D-Grafik je nach CPU-Leistung wesentlich schneller.

Welche CPU brauche ich für eine Voodoo Banshee-Grafikkarte?

Um die Performance-Möglichkeiten des Prozessors ausnutzen zu können, sollte es schon ein Pentium II mit 300 MHz sein.

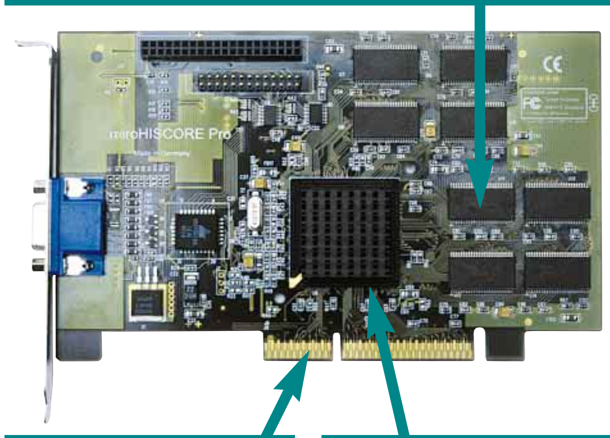
Welche Spiele unterstützen den Banshee-Chipsatz?

Alle Spiele, die auf Microsofts DirectX (DirectX 6.0 oder neuer)-Schnittstelle, und alle Spiele, die auf der aktuellen Glide-Version laufen (Version 2.6 oder höher), kann man auch auf Banshee-Karten spielen. Spiele, die unter OpenGL laufen, werden ebenfalls unterstützt. Einige ältere Spiele, die mit einer älteren DirectX- oder Glide-Version laufen, müssen vom Spielehersteller angepaßt werden. Fast alle neuen Spiele unterstützen einen der benötigten Standards. Sollten Sie Probleme mit einem Glide-Spiel haben, kopieren Sie gegebenenfalls die neuere Datei glide2x.dll in das entsprechende Spieleverzeichnis. Sie finden heraus, welche Versionsnummer Ihre glide2x.dll-Datei hat, indem Sie nach einem Rechtsklick auf die Datei glide2x.dll im Ordner /windows/system/ den Menüpunkt „Eigenschaften" auswählen. Wechseln Sie dann nur noch in die Registerkarte „Version".

Wieso gab es für den Voodoo Banshee bisher keinen Referenztreiber auf der 3Dfx-Homepage (www.3dfx.com)?

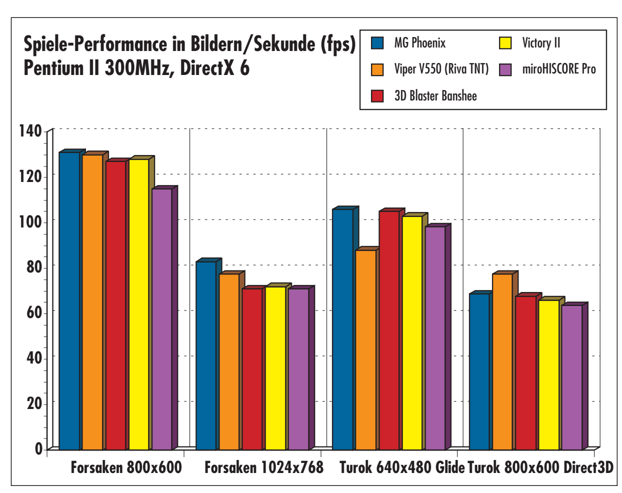
Alle bisherigen Versionen des Referenztreibers waren sogenannte Release Candidates, also noch nicht fertiggestellte Treiber. Sie wurden nur den jeweiligen Grafikkartenherstellern für die Fertigung ihrer Treiber zur Verfügung gestellt. Mittlerweile ist schon der

Die meisten Banshee-Karten werden mit kostengünstigem SDRAM angeboten. Die Performance-Unterschiede zum SGRAM sind dabei nur gering.



Das AGP-Interface des Banshee ist lediglich Zierde. Echte AGP-Funktionen beherrscht der Chip momentan nicht.

Der Banshee besitzt eine höhere Taktfrequenz als der Voodoo2 und zieht deshalb in Direct3D-Spielen davon.



Bei Forsaken setzt sich die Phoenix von Guillemot knapp an die Spitze vor der TNT-Konkurrenz. Bei Turok kann die Viper den Spieß zumindest in der 800x600-Auflösung umdrehen. In 640x480 verhilft die Glide-Schnittstelle dem Banshee zum Sieg.

Y
Z
#



STECKBRIEF



Der Voodoo Banshee und seine grafischen Fähigkeiten in der Kurzübersicht. Besonders erwähnenswert ist die dicke Speicher-Ausstattung (meistens 16 MByte) sowie die Glide-Kompatibilität. Damit laufen gerade Spiele wie Half-Life oder Turok auch noch in höheren Auflösungen sehr flott.

Chip	Voodoo Banshee
Info	www.3dfx.com
Chiptyp	2D-/3D-Kombichip
Bauform	PCI/AGP
AGP-Modi	1X/2X, SBA
Grafik-RAM	8-16 MB SD/SGRAM
RAMDAC	250 MHz
3D-API	Direct3D, OpenGL, Glide
3D-Farbtiefe	16 Bit
Tiefeninfo	16 Bit
3D-Effekte	Kantenglättung (Ecken), Bump Mapping (2Z), Multi-Texturing (2Z)
Stärken	Flotter 2D-Teil, Glide-kompatibel
Schwächen	Unvollständiges AGP, kein zweiter Texturchip

Release Candidate 4 in die Treiberversionen der Banshee-Treiber eingeflossen. Seit Anfang Dezember stehen aber Referenztreiber auf der 3Dfx-Homepage (www.3dfx.com) zum Download bereit (siehe auch Heft-CD).

Wenn ich bereits eine Voodoo2-Karte besitze, kann ich dann zusätzlich eine Banshee-Karte in meinen PC einbauen?

Wegen der hohen Anschaffungskosten und dem geringen Nutzen ist zwar davon abzuraten, es ist dennoch möglich. Da sich die Glide-Versionen beider Karten gegenseitig stören, benötigen Sie eine sogenannte „Glide-Switcher"-Software. Bisher haben nur Creative Labs und Miro eine solche Lösung für dieses Problem gefunden.

Nach der Installation meiner Karte auf meinem Cyrix-Rechner bekomme ich eine „Windows Protection Error"-Fehlermeldung.

Es gibt leider noch keine Lösung. Ein baldiges Treiber-Update soll die Inkompatibilität mit Nicht-MMX-Prozessoren von Cyrix beseitigen.

Mein Bildschirm verfärbt sich.

Deaktivieren Sie in Ihrem Systembios die Einstellung „Palette Snooping".

Wenn ich Spiele unter Direct3D starte, stürzt mein Rechner ab. Alle Spiele für 3Dfx Glide funktionieren aber tadellos.

Dieses Problem tritt hauptsächlich bei älteren Windows 95-Versionen auf, wie Win95-OEM oder Win95a. Um das Problem zu beheben, gibt es gleich mehrere Lösungen:

- Installieren Sie Windows 95b.
- Installieren Sie die zur Zeit aktuellsten Treiber für Ihre Banshee-Karte.
- Installieren Sie DirectX neu.
- Fügen Sie folgende Zeilen Ihrer Win.ini hinzu und booten Sie neu:

```
[3dfx]
SSTH3_RGAMMA=1.5
SSTH3_BGAMMA=1.5
SSTH3_GGAMMA=1.5
```

Wenn Sie weder die OEM-Version von Windows 95 noch die Windows 95b-Version auf Ihrem Rechner installiert haben, gibt es noch eine andere Lösung: Falls Sie vor der Banshee-Karte eine Zusatzkarte mit Voodoo Graphics- oder Voodoo2-Chipsatz in Ihrem Rechner gehabt haben und diese nun nicht mehr darin steckt, so kann es sein, daß die alten Treiber sich noch im System befinden. Auf der Cover-CD finden Sie unter der Rubrik „3Dfx Banshee Fix" die Datei delv.inf, mit der Sie diese Treiber in Direct3D entfernen können. Danach können Spiele nur noch auf die primäre, also die Banshee-Karte zugreifen. Sie verändern Ihr System, indem Sie die Datei auf Ihr Desktop kopieren und nach einem Rechtsklick „Installieren" anwählen.

Die Bilder in meinem Internet-Browser erscheinen komplett oder teilweise schwarz.

Wechseln Sie die Farbtiefe des Desktops auf 24 Bit herauf. Sollte das Problem dann noch nicht behoben sein, installieren Sie Treiber, die auf dem Release Candidate 3 von 3Dfx basieren.

Wenn ich boote oder die Desktop-Auflösung verstelle, wird mein Bildschirm schwarz oder wechselt in den Strom-spar-Modus.

Booten Sie den Rechner im abgesicherten Modus. Um das zu tun, drücken Sie während des Bootvorgangs die Taste F8 und wählen in dem dann erscheinenden Menü „Abgesicherter Modus" aus. Stellen Sie nun die Wiederholfrequenz des Monitors herunter. 60 Hertz sollte jeder Monitor schaffen. Starten Sie den Rechner neu und erhöhen Sie die Wiederholfrequenz auf ein augenfreundlicheres Maß.

Mein Mauszeiger verschwindet regelmäßig.

Installieren Sie die 3D-Mauszeiger unter /Systemsteuerung/Maus. Sollten Sie dort nicht wählen können, installieren Sie die Mauscursor von der Windows 95-CD (Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Software/Windows-Setup/Zubehör/ Mauszeiger).

PROBLEMFÄLLE

Spieletitel	Hersteller	Patch
Jedi Knight	LucasArts	Nein
NHL 99	EA Sports	Auf CD
Das Fünfte Element	Ubi Soft	Nein
Klingon Honour Guard	MicroProse	Auf CD
Need for Speed 3	Electronic Arts	CD 1/99
Plane Crazy	Ubi Soft	Nein
Ultimate Race Pro	Kalisto	CD 1/99
Unreal	GT Interactive	CD 1/99

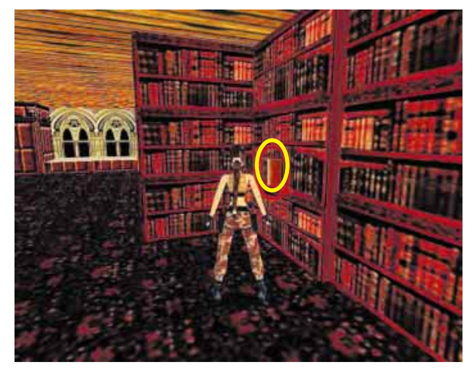
TOMB RAIDER 3

Geheimnisse im Trainingslevel:
Lara hat ein neues Museum gebaut. Um dieses zu finden, muß man den Schalter an der Rückseite des Sprungbretts im Schwimmbad drücken. Dieser öffnet eine Geheimtür in der Eingangshalle. Hinter der Geheimtür befindet sich ein Schalter. Wenn man diesen gedrückt hat, macht man eine Rolle, sprintet los und macht im letzten Moment eine Hechtrolle. Jetzt steht man im neuen Museum, in dem sich die Trophäen der letzten Abenteuer befinden.

Dort, wo im zweiten Teil von *Tomb Raider* noch das Labyrinth war, befindet sich jetzt eine Quad-Rennstrecke. Allerdings ist der Schlüssel dazu gut versteckt. Um ihn zu bekommen, geht man zuerst in die Bibliothek. Im zweiten Bücherregal von rechts an der rechten Seite muß man durch Drücken der Handlungstaste ein Buch herausziehen. Dadurch geht im Kamin das Feuer aus. Auf der linken Seite des Kamins kann man ihn hinaufklettern. Oben findet man einen Gang, dem man in einen großen Raum folgt. Dort verschiebt man eine Kiste und findet ein paar Fackeln. Als nächstes zieht man die Kiste aus dem Durchgang und schiebt sie links neben das Loch. Jetzt öffnet man die Tür zum Dachboden. Im großen Raum befindet sich noch ein Hebel, der die Kellertüre für einige Sekunden öffnet. Wenn man den Hebel gedrückt hat, rennt man auf den Dachboden. Dort rennt man



Sogar der Kopf des Tyrannosaurus Rex befindet sich unter den Trophäen in der Schatzkammer.



Dieses Buch muß Lara Croft herausziehen, um das Feuer im Kamin zu ersticken.

SHORTIES

Nice 2

Bei *Nice 2* kann man sich folgenden Bug zunutze machen: Wenn man im Karriere-Modus einen Wagen repariert, zählt das Programm den Preis für die Reparatur zum aktuellen Kontostand dazu. Je mehr man rempelt, umso größer wird der Schaden und umso mehr bekommt man beim Reparieren „erstattet“.

Lukas Buchmann ■

Beim Fox Hunting bekommt man am meisten Geld, wenn man gleich zu Beginn des Spieles mit einem überhitzten Motor aus dem Rennen fliegt. Am leichtesten funktioniert das, wenn man mit Automatikgetriebe des öfteren die Gear-Up-Taste benutzt. Nach kurzer Zeit ist das Rennen beendet und man bekommt sogar noch mehr als der Fuchs, selbst wenn dieser gewinnen sollte.

Jan Schäfer ■

UNREAL







In Level 19: The Sunspire kann man eine Minigun erbeuten (siehe Screenshot rechts). Einfach in der Great Hall den Hebel im Dunkeln betätigen und schon erhebt sich der Altar zwischen den Statuen. Darin befindet sich die Minigun.

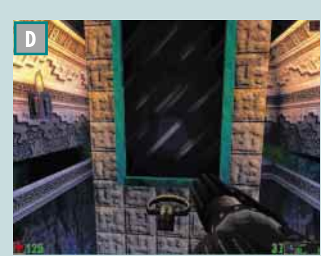
Den Titanen in Level 23: Velora Pass zu töten ist Munitionsverschwendung. Man muß ihn nur rechts oder links hinter seinen Berg locken und so schnell wie möglich aus seiner Sicht verschwinden. Nun muß man nur noch auf den Thron springen (Knopf) und über die Brücke laufen. Man kann ihn auch auf die Brücke locken und dann den Hebel betätigen und schon fliegt er samt Brücke in die Lava.

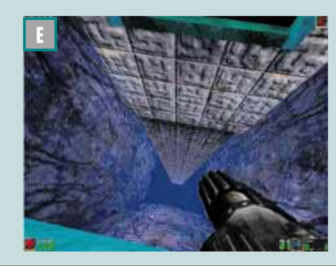
Markus Scholz ■



Wenn man diesen Hebel umlegt, bekommt man eine Minigun.

Im Level Chizra-Nali Water God Temple gibt es einen Geheimraum mit einem Shieldbelt. Von dem Raum aus, in dem man die Eightball findet, geht man in Richtung der Plattform, die über dem Wasser schwebt. Wenn man auf der anderen Seite des Wassers ist, kommt man irgendwann zu dem hier gezeigten Raum (A). Mit einer starken Waffe schießt man auf den rot umrandeten Bereich und beeilt sich, um durch die geöffnete Geheimtüre zu kommen (B). Wenn man den Gang entlanggeht, kommt man auf einen schmalen Steg (C). Diesem folgt man auf die Rückseite der Säule, wo man den Gürtel im freien Raum schweben sieht (D). Wenn man sich dem Gürtel langsam nähert, kann man ihn aufnehmen, ohne in den tiefen Abgrund zu fallen (E). Jetzt kann man den Raum mit einem erneuten Schuß auf die Geheimtüre wieder verlassen.





Henning Schreiber ■

SHORTIES

WCW/Nitro

Um alle Wrestler im Auswahlmenü zu aktivieren, muß man die folgende Kombination durchführen:

4 x Ausweichen
4 x Blocken
4 x Taggen
4 x Beleidigen
und dann die Hilfetaste drücken

Jetzt sollte man einen Auswahl-Sound hören, der die Aktivierung des Cheats bestätigt.

Sven Meister ■

Motocross Madness

Statt mit den Tasten F11 und F12 (wie in der letzten Ausgabe beschrieben) kann man in Motocross Madness auch durch wiederholtes Drücken der Druck-Taste während eines Sprungs diesen gehörig in die Länge ziehen und dadurch weit über 20.000 Punkte erzielen.

Julian Weisse ■

Small Soldiers

Während des Spiels müssen Sie Shift-Strg-S-X drücken und dann die S-Taste loslassen. Jetzt müssen Sie 3 Sekunden warten, bis eine rote, blinkende Linie in der unteren linken Ecke erscheint. Dort können Sie die folgenden Cheat-Codes eingeben und mit Enter bestätigen:

mcleod x	Unverletzbarkeit (x=1 zum Aktivieren und x=0 zum Deaktivieren)
toys #	Erstellt # Toys
clear	Nebel wird entfernt

Sven Hütter ■

Caesar 3

Wenn man endlich so weit ist, daß einem ein Senatsplatz angeboten wird, klickt man auf das Imperatoren-Symbol und wählt als Gehalt „Caesars Gehalt" (500 Denari). Sobald man etwa 3.000 Denari auf seinem Konto hat, spendet man alles. Jetzt kann man so oft auf Spenden klicken, bis man wirklich genug Geld hat.

Tanja Gick ■

RAILROAD TYCOON II

Um die folgenden Cheat-Codes einzugeben, muß man mit der TAB-Taste das Chatfenster öffnen. Hier kann man jetzt die folgenden Hilfen aktivieren:

BigfootGold	Gewinn des Szenarios in Gold
BigfootSilver	Gewinn des Szenarios in Silber
BigfootBronze	Gewinn des Szenarios in Bronze
Bigfoot	Gewinn des Szenarios in Gold
BoBo	Szenario verloren
Casey Jones	Effekt unbekannt
Overtime	Effekt unbekannt
King of the hill	$ 100.000 Gold
Slush fund	$ 1.000.000 Gold
Powerball	$ 100.000.000 Gold
Let me in	Alle Karten werden freigeschaltet.
Speed Racer	Alle Züge fahren schneller.
AMD103	Alle Züge werden zu AMD103.
Show me the trains	Alle Züge sind verfügbar.
Viagra	Städte werden größer

Mischa Mandl ■

die Treppen hinunter, springt unten über das Treppengeländer und rennt gleich die Haupttreppe hinunter. Unten rennt man noch schnell durch die Kellertüre und schon hat man den anstrengenden Teil geschafft. Im Keller folgt man dem langen Gang, bis man auf ein großes Aquarium stößt, auf dessen Grund der Schlüssel liegt.

Thomas Brokamp ■

Es ist möglich, den Jeep aus der Rennstrecke in Laras Grundstück mit in den Garten zu nehmen. Dazu fahren Sie einfach auf der Rennstrecke bis zum letzten großen Hügel und springen dann über die grüne Absperrung hinüber. Nach ein paar Versuchen und mit gutem Timing landen Sie auf dem „Podest" und können mit dem Jeep im Garten herumdüsen.

Stefan Buhrmester ■

Cheat-Codes

Levelsprung:
Pistolen ziehen; 1 Schritt zurück; 1 Schritt vor; ducken; aufstehen; 3mal im Kreis drehen; nach vorne springen

Alle Waffen:
Pistolen ziehen; 1 Schritt zurück; 1 Schritt vor; ducken; aufstehen; 3mal im Kreis drehen; nach hinten springen

Jürgen Stalke ■

CAESAR III

Bauen Sie Ihr Straßennetz möglichst einfach auf. Vor allem Kreuzungen sollten sich auf ein absolut notwendiges Minimalmaß beschränken und Straßen sollten so gerade wie nur möglich verlaufen. Wann immer Fußgänger eine falsche Richtung einschlagen können, werden sie dies auch tun (zumindest scheint es so).



Nur wenn Sie die Wasserstraßen auf der Landkarte auch benutzen wollen, macht es Sinn, Neptun Tempel zu erbauen.

Häuser können sich in Gärten hinein ausdehnen, aber nicht über Statuen hinweg. Wenn Sie Felder bebauen möchten, die später zur Erweiterung von Wohnhäusern zur Verfügung stehen sollen, benutzen Sie dafür am besten Gärten. Wenn Sie das Tempo, in dem sich die Wohnungen vergrößern, steuern möchten, setzen Sie kleine Statuen ein. (Diese können Sie dann zerstören, wenn die Häuser weiter wachsen sollen.)

Bauen Sie Viertel mit billigen Wohnungen in der Nähe jener Gebiete, die unter Arbeitskräftemangel leiden. So locken Sie neue Bewohner am leichtesten an.

Ist ein Gebäude mindestens 2x2 Felder groß, muß nur ein Feld Zugang zur Wasserversorgung haben, damit das gesamte Gebäude mit Wasser versorgt wird. Das gilt sowohl für Bäder als auch für Wohnungen.

Errichten Sie Ihre Farmen am äußersten Rand des fruchtbaren Ackerlandes, um dessen Ergiebigkeit zu maximieren. Das ist vor allem in den Karten wichtig, in denen Ackerland eher rar ist. Sie können Farmen meistens so bauen, daß nur ein Feld Ackerland berührt, und manchmal ist das nächste sichtbare Ackerland sogar ein oder zwei Felder entfernt.

In der Unterhaltungsbranche tätige Arbeitskräfte erwirken Zugang für die an ihrem Hinweg zum Arbeitsplatz liegenden Wohnungen genauso wie für die Wohnungen, an denen sie auf dem Nachhauseweg vorbeikommen.

Wenn Sie in einer Mission keine Fischerei und keinen Seehandel brauchen, können Sie den Zorn Neptuns getrost ignorieren und darauf verzichten, ihm kostspielige Tempel zu erbauen. Sie brauchen einem Gott keine Tempel zu bauen, wenn er Ihnen ohnehin nichts anhaben kann. Und Neptun kann nur auf dem Wasser Schaden zufügen.

Stellen Sie sicher, daß Sie sowohl in Ihren Märkten als auch in den Lagerhäusern einen Vorrat an Gütern haben, die für die Weiterentwicklung von Wohnungen vonnöten sind, bevor Sie einen Wohnungstyp zu erreichen suchen, der eine solche Ware benötigt. Anderenfalls erreichen Sie damit nur, daß sich Ihre Häuser ständig weiter- und wieder zurückentwickeln, da die Versorgung mit einer benötigten Ware nur sporadisch erfolgt.

Sorgen Sie unbedingt dafür, daß die Arbeitslosenquote nie über 20% steigt. Wenn Sie einmal schnell für neue Arbeitsplätze sorgen müssen, sollten Sie zusätzliche Krankenhäuser errichten.

Henning Schaumann ■

SHORTIES

Emergency

Wenn man eine Mission startet, kommt man am Anfang automatisch in den Kartenbildschirm. Hier klickt man auf „Einsatzbefehl“ und stellt dann den Cursor über die Schaltfläche „Optionen“. Dann gibt man über die Tastatur SIXTEEN ein. Jetzt erscheint ein Menü, in dem alle Missionen anwählbar sind.

Jan Schmitz ■

AIRLINE TYCOON

Zu Beginn eines freien Spiels sollte man Aktien von Honey Airlines kaufen, da er ziemlich bald über 50% seiner Aktien verkaufen wird. Wenn Sie in kurzen Zeitabständen viele Sabotage-Akte ausgeführt haben, wird der Flughafenleiter versuchen, Ihnen eine Geldstrafe von DM 1.000.000,- aufzubrummen. Um dies zu verhindern, drücken Sie einfach kurz nach dem Ausspruch „Ich habe unwiderlegbare Beweise, daß...“ die rechte Maustaste.

Andreas Kleindienst ■







Um den Trinker in Rick's Café glücklich zu machen, muß man den BH vom Flugzeugmakler holen. Um diesen zu bekommen, unterhält man sich eine Weile mit dem Makler, danach gibt man den BH der Dame im Duty-Free-Shop. Dafür kann man sich das Hufeisen nehmen, das an der Wand hängt. Das Hufeisen nimmt der Trinker dankend an. Er hofft, dadurch in Zukunft mehr Glück zu haben.



Die Ansichtskarte aus dem Raum der Flughafenaufsicht kann man mitnehmen. Wenn man damit ins Personalbüro geht und die Karte Frl. Selig gibt, bekommt man dafür Durchfalltabletten. Diese Tabletten können eingenommen werden, wenn einem ein Konkurrent Bakterien in den Kaffee gegeben hat.



Um selber Sabotagen ausführen zu können, muß man zu ARABAIR gehen und die Pistole berühren.
Am nächsten Tag geht man in den Duty-Free-Shop und kauft den Geigenkoffer. Danach gibt man den Koffer dem Mann bei ARABAIR. Jetzt kann man seine Konkurrenten sabotieren, indem man in den Raum neben ARABAIR geht. Um in den Raum zu kommen, müssen Sie auf den Feuerlöscher klicken!

Um den Kontostand um 100.000 Dollar aufzubessern, muß man die Geldscheine aus dem Papierkorb der Bank nehmen.

Um Öl zu bekommen, kauft man sich den Whisky aus dem Duty-Free-Shop und gibt ihn dem Mechaniker, der einen daraufhin die Ölkanne nehmen läßt. Mit dem Öl kann man den Globus im Büro schmieren.

Tobias Richter ■



SHORTIES

Viper Racing

Wenn man während der Fahrt die Taste „W" drückt, führt die Viper einen Stunt aus.

Michael Wöhrle

Grandprix Legends

Im Verzeichnis von *Grandprix Legends* befindet sich eine Datei „DRIVERS.INI". In dieser Datei befinden sich die Werte aller Fahrer. Durch kleine Veränderungen kann man sich so eine Meute von Anfängern oder Profis zusammenbasteln. Um Veränderungen an dieser Datei durchführen zu können, muß man aber zuerst den Schreibschutz entfernen. Dazu klickt man die Datei mit der rechten Maustaste an und wählt dort Eigenschaften an. Hier entfernt man den Haken bei der Option „Schreibschutz".

Stefan Fichter ■

Das Fünfte Element

Im zweiten Level befindet sich ein Schießstand. Hier läuft man hinter die Zielscheiben und sucht nach einem brüchigen Mauerstück auf der rechten Seite. Hier kann man mit einer Granate einen Durchgang freisprengen. Das Gitter im Raum dahinter wird ebenfalls mit einer Granate beseitigt und schon findet man sich in einem Bonusraum wieder, in welchem sich zwei Leben und jede Menge Extras finden.

Kai Messer ■

Delta Force

Die folgenden Cheat-Codes werden in der Konsole eingegeben:

Code	Wirkung
Iwillsurvive	Gott-Modus
Raindropskeepfallinonmyhead	5 Schüsse mit Artillerie
Takeittothelimit	Maximale Munition
Hitmewithyourbestshot	Computer gewinnt

Christian Meinel ■

HERETIC 2

Auch in diesem 3D-Shooter müssen die Codes wieder in der Konsole eingegeben werden. Diese aktivert man durch Drücken der ^-Taste (direkt unter ESC).

Code	Wirkung
playbetter	Gott-Modus
twoweeks	Power-Up
meatwagon	Alle Monster bis auf die Endgegner werden getötet.
victor	Tötet alle Monster, auch die Endgegner
angermonsters	Monster werden aggressiver
crazymonsters	Monster laufen Amok
kiwi	Clipping (durch Wände gehen)
showcoords	Zeigt die aktuellen Koordinaten an
weapprev	Vorherige Waffe wählen
weapnext	Nächste Waffe wählen
spawn <item>	Erstellt einen Gegenstand. Statt <item> können die folgenden Codes verwendet werden:

Liste der erstellbaren Gegenstände:

item_weapon_firewall
item_weapon_maceballs
item_weapon_magicmissile
item_weapon_phoenixbow
item_weapon_redrain_bow
item_weapon_sphereofannihilation
item_defense_meteorbarrier
item_defense_polymorph
item_defense_powerup
item_defense_ringofrepulsion
item_defense_shield
item_defense_teleport
item_health_full
item_health_half
item_mana_combo_half
item_mana_combo_quarter
item_mana_defensive_full
item_mana_defensive_half
item_mana_offensive_full
item_mana_offensive_half
item_puzzle_canyonkey
item_puzzle_cloudkey
item_puzzle_cog
item_puzzle_crystal
item_puzzle_dungeonkey
item_puzzle_highpriesteskey
item_puzzle_highpriestesssymbol
item_puzzle_hive2amulet
item_puzzle_hive2gem
item_puzzle_hive2spear
item_puzzle_minecartwheel
item_puzzle_ore
item_puzzle_plazacontainer
item_puzzle_potion
item_puzzle_refinedore
item_puzzle_shield
item_puzzle_slumcontainer
item_puzzle_tavernkey
item_puzzle_tome
item_puzzle_townkey

Michael Werner ■

HERETIC II



Je mehr Blade Shrines Sie finden, umso stärker werden Ihre Waffen.

Auch wenn Sie nur noch wenig magische Energie haben, sind Sie in *Heretic II* nicht gleich wehrlos. Rennen Sie einfach mit dem Stab in der Hand auf Ihren Gegner zu und springen Sie kurz vor ihm ab. Mit etwas Übung rammen Sie den Gegner mit dem Stab und verletzen ihn schwer. Bei Treffern auf den Kopf töten Sie mit dieser Methode fast jeden Gegner auf einen Schlag.

Versuchen Sie, möglichst alle versteckten „Blade Shrines" im Spiel zu finden. Mit jedem gefundenen Shrine wird der Schaden erhöht, den Corvus mit dem Stab austeilen kann.

Klaus Meier ■

TOMB RAIDER III

Wenn man im seichten Gewässer steht und Richtung Wasser läuft, muß man direkt beim Übergang vom Gehen ins Schwimmen schießen. Wenn man den richtigen Zeitpunkt erwischt, kann man, solange man im Wasser ist, mit unbegrenzt Munition schießen.

Richard Bräuer ■

DAS FÜNFTE ELEMENT

Die folgenden Codes müssen im Hauptmenü eingegeben werden. Nach der Eingabe müssen Sie ein neues Spiel starten.

Code	Wirkung
RALPH	Freie Levelauswahl
DAVID	Unbegrenzt Energie
THIERRY	Feind wird behindert
JEROME	Schutzschild
OLIVIER	Alle Waffen verfügbar
FANETTE	Alle Objekte verfügbar
BENOIT	Alle Zwischensequenzen sind freigeschaltet.
JOEL	Alle Cheats werden auf einmal aktiviert.

Jan Schütte ■

MIG 29 – FULCRUM

Drücken Sie die T-Taste für den Multiplayer-Chat. Jetzt können Sie die folgenden Cheat-Codes eingeben und mit Enter bestätigen:

you got what i need	Unbegrenzt Munition an Bord
food goes here	Das Flugzeug wird neu beladen.
big gulp	Das Flugzeug wird aufgetankt.
youre here forever	Eigenes Flugzeug unverletzbar
damn that corner	Das Flugzeug wird nicht zerstört, wenn es den Boden berührt.
chiliburger	Eigenes Flugzeug wird repariert.
spindive	Die Gegner schießen immer daneben.
upside down	Das Flugzeug richtet sich automatisch immer wieder kopfüber aus.
paperairplane	Man fliegt ein Papierflugzeug.

Svenja Reinecke ■

MECHWARRIOR 2: BATTLE-

Die folgenden Cheatcodes werden während eines laufenden Spieles eingegeben. Bei jeder Eingabe müssen Sie die Tasten [Strg] + [Alt] + [Umschalten] und dabei eines der folgenden Kürzel eingeben:

su	Ihr Mech wird unverletzbar
is	Sie haben unbegrenzt Munition
li	Sprung in den nächsten Level
in	Volle Jumpjets, auch wenn der aktuelle Mech eigentlich gar keine hat
cr	Unbegrenzt Treibstoff für die Jumpjets
re	Der angewählte Mech wird zerstört
oo	Hitzesuchende Raketen deaktivieren.

Andreas Waas ■

DETHKARZ

Die folgenden Kommandos müssen im Hauptmenü eingegeben werden.

itsasmallworld	Alle Fahrzeuge verfügbar
kcolnu	Alle Rennstrecken sind freigeschaltet.
zrakhted	Alle Rennstrecken und Fahrzeuge verfügbar

Roland Dierken ■

NEED FOR SPEED III

Wenn Sie im Verfolgungs-Modus einen Raser stoppen wollen, sollten Sie ihn möglichst ohne Blaulicht verfolgen. Erstens fährt der Gegner viel schneller, wenn er einen Polizeiwagen mit Blaulicht im Rückspiegel sieht, und zweitens weicht der Gegenverkehr nur aus, wenn Sie das Blaulicht angeschaltet haben. So besteht eine viel höhere Chance, daß der Raser in ein entgegenkommendes Fahrzeug prallt.

Auf der Strecke Atlantica kann man verfolgende Polizeiwagen sehr leicht abhängen, wenn man in den tiefer gelegenen Seitenkanälen fährt. Dorthin wird man von keinem computergesteuerten Polizeiwagen verfolgt.

Sebastian Schäfer ■

NHL 99

Wenn Sie Ihre Trefferrate beim Penalty-Schießen drastisch erhöhen möchten, müssen Sie wie folgt vorgehen:

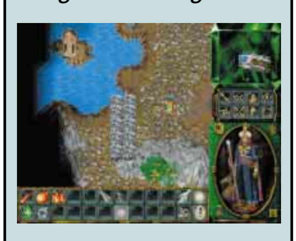
Je nachdem, ob Sie den Angriff von links oder rechts einleiten wollen, fahren Sie an die linke oder rechte Bande. Diese fahren Sie in Richtung des gegnerischen Tores entlang und drücken kurz vor dem Tor auf die „Rückwärts fahren"-Taste. Nachdem sich ihr Spieler umgedreht hat, fahren Sie in einem Bogen zur Mitte des Spielfeldes, so daß Sie gerade ausserhalb der Stockreichweite des gegnerischen Torhüters parallel zur Grundlinie fahren. Auf der Höhe des Tors lassen Sie die Taste wieder los. Der Puck bewegt sich nun so schnell über das Eis, daß der gegnerische Torhüter eine Gefahr darin sieht und sich auf das Eis wirft. Nun ist es ein Leichtes, den Puck über den Torhüter hinweg ins Goal zu schießen (Schußtaste nur kurz antippen und ins kurze, hohe Eck zielen).



Es gibt eine Möglichkeit, während eines laufenden Spiels ein hundertprozentig sicheres Goal zu erzielen. Man läuft mit gedrückter „Rückwärts fahren"-Taste neben dem gegnerischen Tor vorbei. Sobald sich der Spieler hinter der roten Linie befindet, spielt man einen Paß direkt vor das gegnerische Tor. Mittlerweile sollte da ein Mitspieler frei stehen. Dieser kann den Puck dann mit einer flachen Direktannahme ins entgegengesetzte Eck des gegnerischen Tors plazieren. Auf diese Art und Weise kann man sehr viel eher ein

SHORTIES

Rage of Mages



Mit diesem Trick können Sie störende Steinwälle schnell und einfach aus dem Weg räumen.

Wenn man über einen bereits existierenden Steinwall seinen eigenen zaubert, dann verschwindet nach einer gewissen Zeit nicht nur der eigene, sondern auch der vorherige Steinwall.
In der Mission: Die Gefangenen kann man so direkt mit den ganzen Truppen vorrücken.

Alexander Kunzmann ■

Wargasm

Level	Paßwort
1	CHEESE
2	TOAST
3	BUTTIES
4	KEBAB
5	GATEAUX

Mike Steinmann ■

Siedler III

Mit der hier beschriebenen Vorgehensweise können Sie in *Siedler III* eine Karte in einer Kampagne überspringen. Gehen Sie dazu zuerst in den Level, den Sie eigentlich überspringen wollen. Dann kehren Sie zum Hauptmenü zurück und starten ein Einzelspiel mit einer Zufallskarte. Stellen Sie alles so ein, daß Sie ganz alleine spielen und Sie das Volk wählen, welches Sie auch in der Kampagne ausgewählt haben. Sofort nachdem Sie das Spiel gestartet haben, haben Sie auch schon gewonnen. Jetzt verlangt der Computer die nächste CD und zeigt die nächste Karte der Kampagne an.

Henning Hanke ■

X-Files

Um die Paßwort-Abfrage bei Willmores Workstation zu umgehen, muß man einfach mit der rechten Maustaste auf das „O" klicken.

Thorsten Seifert ■



SHORTIES

Anstoss 2 (Gold)

Es gibt einen einfachen und effektiven Weg, um in *Anstoss 2 (Gold)* schnell an viel Geld heranzukommen. Gleichzeitig können Sie mit dieser Methode auch ungeliebte Spieler loswerden. Wählen Sie dazu den betroffenen Spieler aus und setzen Sie ihn auf die Transferliste. Da er günstig zu haben ist, sind viele Vereine an ihm interessiert. Sobald ein fester Übergabe-Termin feststeht, verlängern Sie seinen Vertrag um ein Jahr. So steigen Spieler mit Stärke 6 oder 7 zwischen 10 und 20 Millionen im Wert.

Den besten Spieler, den man zu Beginn des Spieles verpflichten kann, ist Michael Owen. Er ist ein Stürmer mit Stärke 5 und erst 17 Jahre alt. Seine Eigenschaften sind Torinstinkt, Laufstärke und Talent. Setzt man ihn nun von Anfang an ein und läßt ihn jedes Spiel spielen, wird er spätestens in 1 1/2 Jahren ein Stürmer mit Stärke 7 sein. Das bedeutet einen Stürmer mit Stärke 7, erst 18 Jahre alt, mit Torinstinkt und Laufstärke. Ein absoluter Killer! (Michael Owen spielt bei FC Liverpool in England.)

Der beste Verein ist Manchester United, denn es ist der Verein mit den meisten jungen Spielern. Hier spielen Starspieler wie Beckham (22), P. Neville (20), G. Neville (22), Butt (22), Giggs (23), Cruyff (23) und Scholes (22).

Christian Gerhardt ■

NICE 2

Wenn Sie mit dem Maschinengewehr auf größere Entfernungen keine Gegner treffen da diese knapp unter dem Fadenkreuz fahren, so bremsen sie den Wagen leicht ab und schießen, sobald der Wagen im Visier ist. Sollte der Wagen überhalb des Fadenkreuzes liegen, z. B. bei einer Steigung, beschleunigen Sie den Wagen.

Thomas Menne-Happ ■



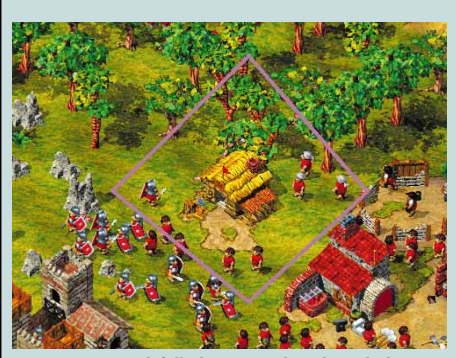
Tor erzielen als bei der Variante ohne Drücken der „Rückwärts fahren"-Taste.

Während eines Konterzuges sollte man versuchen, leicht schräg, von der Stockhandseite des Torhüters, anzufahren. Wenn man nun einen schwachen, flachen Schuß in die Tormitte abgibt, prallt der Puck fast immer zurück. Mit etwas Glück kann man nun an dem Torhüter vorbeifahren und in das kurze Eck hinein ein Tor schießen.

Maarten Manders ■

SIEDLER III

In *Siedler III* kann man, wenn man kurzfristig Material zum Bau eines wichtigen Gebäudes (Militäranlage, Eisenschmelze) braucht, ein unnötiges Gebäude, d. h. eines, das man zur Zeit nicht so nötig braucht, abreißen. Dabei bleibt das Baumaterial des abgerissenen Gebäudes liegen und kann für andere Zwecke genutzt werden. Dabei ist zu beachten, daß kleine Gebäude (Holzfäller, Fischer) wenig Material und große Gebäude (große Burg, Katapultwerkstatt) viel Material zurücklassen.



Wenn Sie eine Holzfällerhütte gerade nicht mehr benötigen, können Sie sie ohne Probleme abreißen.



Die Baumaterialien bleiben an der Abrißstelle liegen und können für ein anderes Gebäudes genutzt werden.

In *Siedler III* können volle Lager abgerissen werden, ohne daß der Inhalt des Lagers verschwindet. Das hat den Vorteil, daß wieder neues Baumaterial zur Verfügung steht. Außerdem kann man Lager eng zusammenbauen, dann abreißen und neue Lager noch enger an die abgerissenen Lager bauen. Das hat den Vorteil, daß mit der Zeit eine Stelle entsteht, an der alle Waren angehäuft werden, die dann bei Bedarf abgeholt werden. So eine Stelle sollte man allerdings nur dort plazieren, wo durch Militärgebäude das ganze Umland gut abgesichert ist. Sonst fallen bei einem Überfall die Waren dem Gegner in die Hände.



Wenn Sie ein volles Lager abreißen, bleiben die darin gespeicherten Waren auf dem Boden liegen.



So können Sie ohne schlechtes Gewissen auch nach längerer Zeit den Standort eines Lagers verändern.

Bevor Sie gegen einen Gegner in den Krieg ziehen, sollten Sie die hintersten Militärgebäude (Anfangshütten) abreißen, damit Sie entweder an der Front die Hütten voll besetzen können oder aber damit mehr Krieger in der Schlacht zur Verfügung stehen.

Bauen Sie vor dem ersten Angriff in die Nähe der Front ein Lazarett, damit verwundete Soldaten schnell geheilt und wieder in den Kampf geschickt werden können.

Handeln Sie möglichst nicht mit Steinen. Stein ist einer der wenigen Rohstoffe, den Sie nicht unbegrenzt zur Verfügung haben. Und ohne Steine können die meisten Gebäude nicht gebaut werden.

Florian Leicht ■





Als ich neulich den Osten unserer Republik besuchte und mich in den frühen Morgenstunden auf den Heimweg machte, überraschte mich das komische, weiße Zeug von oben auf der Autobahn. Alle Räumfahrzeuge schliefen den Schlaf der Gerechten und es artete in eine wirklich schlüpfrige Angelegenheit aus. Mit brutalen 50 Stundenkilometern hetzte ich den Boliden über die Rodelbahn, die einmal eine Autobahn gewesen sein mag – die friedliche Winterlandschaft glitt an mir vorüber. Urplötzlich jedoch gefiel es meinem Wagen, sich seitwärts zur Fahrspur vorwärtszubewegen. Meine Reflexe, durch jahrelanges Training an PC und diversen Rallyesimulationen geschult, veranlaßten mich augenblicklich, die Kupplung zu treten und den Fuß vom Gas zu nehmen, was der Wagen mit einer fröhlichen Drehbewegung auch sofort anerkannte. Ich drehte meine Pirouetten über beide Spuren und erwiderte höflich die Grüße der anderen Fahrer, die recht hektische Manöver neben mir vollführten. Danach hatte ich das ungute Gefühl, etwas die Kontrolle über den Wagen zu verlieren. Es wunderte mich nur, daß die Autobahn jetzt zwar ein paar hundert Kilometer breit, aber nur zehn Meter lang war und am Ende auch noch mit Leitplanken vernagelt. Genau diese Leitplanke überzeugte mich davon, erst einmal eine Zigarettenpause zu machen, dem ohnehin unschönen Kotflügel ein würdiges Begräbnis zu gönnen und über Grundsätzlichkeiten der Fahrphysik nachzudenken. Gleich morgen stelle ich einen Antrag auf Indizierung aller Rallyesimulationen, mit besonderem Augenmerk auf Colin McRae Rally, wo solche Situationen stets befriedigender und weniger materialmordend enden.

Rainer Rosshirt

ROSSIS HAUS

Salve Rainer,
ein paar Worte zu "Internet und Ratten". Ich bin stark versucht, Deine Geschichte ins Reich der Fabeln zu stecken. Da ich aber weiß, daß unser hochgeschätzter Rainer seine hochgeschätzten Leser schließlich niemals anlügen würde, sehe ich in Deinen Worten nur die reine Wahrheit. Wenn ich nun meine Eltern davon überzeugen könnte, daß in meinem Zimmer Ratten sind und daß das Internet da Abhilfe schaffen kann, bekomme ich garantiert auch einen Internet-Anschluß. Mein Vater schüttelt den Kopf. Na ja, es war einen Versuch wert.
Den Kopf demütigst gesenkt,

Daniel Starß

Natürlich habe ich die Wahrheit geschrieben! Ich habe sie zwar etwas verziert, aber das tut nichts zur Sache. Natürlich schüttelt Dein Vater jetzt den Kopf – ist er doch der irrigen Auffassung erlegen, keinen diesbezüglichen Handlungsbedarf zu sehen. Natürlich kann hier Abhilfe geschaffen werden. Und zwar von dem soeben von mir gegründeten Rattenverleih "Rent-a-Ratz". Schnell und diskret kann man sich hier Ratten für solche und ähnliche Fälle leihen. Mein Einführungsangebot: Ein räudiges Rudel randalierender Ratten (26 Stück, mit besonders häßlichen Manieren) gegen die dreimalige Zahlung von nur noch 25% des monatlichen Taschengeldes des Betroffenen. In schwierigen Fällen sind auch Ratten in Übergröße und/oder mit rotschillernden Augen zu haben. Eine Rücknahme des Artikels kann leider nicht garantiert werden.

DEVOTIONALIEN

Hi Rainer,
dieser ganze Merchandising-Kram geht mir sogar ziemlich auf den Keks. Die Lara-Poster fallen mir jedesmal aus der PC Games raus, dumme Sache, das... Man braucht ja nur mal in ein beliebiges Kaufhaus marschieren. Komplettlösungsbücher und Tips und Tricks sehe ich ja noch ein. In den Regalen Tomb Raider 1 und Tomb Raider 2 zum Sonderpreis und ganz neu Teil 3 – na gut, wer's mag. Wenn dann aber im Kaufhaus auch noch eine lebensgroße Lara Croft-Plastikfigur steht, die womöglich auch noch die originale Lara-Armbanduhr trägt, krieg ich echt zuviel. Was kommt als nächstes? "Chatte mit Lara" und gewinne eine echte (?) Autogrammkarte. Kommt dann bald die Lara Croft-Lederkollektion? Die Filmumsetzung zum Spiel mit dem Werbespruch: "Du bist es leid, in Komplettlösungsbüchern zu wühlen? Dann schau' Dir doch die Komplettlösung im Kino an." Fährt Lara in Teil 4 dann BMW wie ein gewisser englischer Agent ? Wird es Schulen geben, in denen hunderte Laras für Promotion-Jobs ausgebildet werden? Studenten arbeiten nebenbei als Weihnachtsmann, Studentinnen als Lara Croft (sogar ganzjährig!)? Es lebe das Merchandising!

So long, Markus

Was hast Du gegen Merchandising? Klar kann es nerven – jedes Produkt kann nerven. Aber prinzipiell ist es doch eine gute Sache, oder nicht? Die Merchandising-Produkte von Batman haben mehr Kohle eingebracht als alle Filme und Comics zusammen. Und auch Lara-Devotionalien gehen hervorragend. Es wäre doch ein Jammer, all das schöne Geld liegen zu lassen! Höre auf meine Worte: Dieser Markt ist längst noch nicht zu Ende beackert. Es wird noch mehr, viel mehr diesbezüglich geschehen! Sogar ich denke darüber nach, mich dem allgemeinen Trend anzuschließen und mein einkommen (ja, Margit – das habe ich absichtlich klein geschrieben) durch den Verkauf von Rossi-Produkten aufzubessern. In Planung sind bereits einige Defensiv-Waffen. Die Rossi-Socke als Schutz vor bissigen Hunden und aufdringlichen Verehrern (unentbehrlich für Postboten und alleinstehenden Frauen), das Rossi-Vogelhaus (die kleinen Federbiester ergreifen sofort die Flucht und verwüsten den gepflegten Garten nicht mehr) und den Rossi-Pappaufsteller für Junggesellenpartys (keine Frau kommt einem Rossi näher als 27 m!).

TEXTADVENTURES

Hallo Rainer,
mit Schrecken habe ich eben gelesen, daß Du keine Text-Adventures mehr auf der CD veröffentlichen willst. Das kann ich ehrlich gesagt nicht ganz verstehen; irgendwie sind es die einzigen Spiele, die ich immer unterhaltsam finde. Wozu technische Höchstleistungen, wenn man mit spannenden Geschichten unterhalten kann. Ich denke da jetzt auch an andere Programme wie beispielsweise das große Rainer Rosshirt-Quiz auf der aktuellen CD. Für mich persönlich das Highlight der gesamten CD. (Hey, ich habe fast genausoviele Fragen richtig beantwortet wie Du selbst!) Natürlich gibt es auch unter den Text-Adventures gute und schlechte Vertreter, aber warum einen generellen Bann aussprechen? Auf daß meine Worte erhört werden! Viele Grüße,

Mario Müller

Manchmal verstehe ich Euch wirklich nicht. Erst kamen Unmengen von Briefen, die das sofortige Ableben der Text-Adventures fordern.



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg**

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.



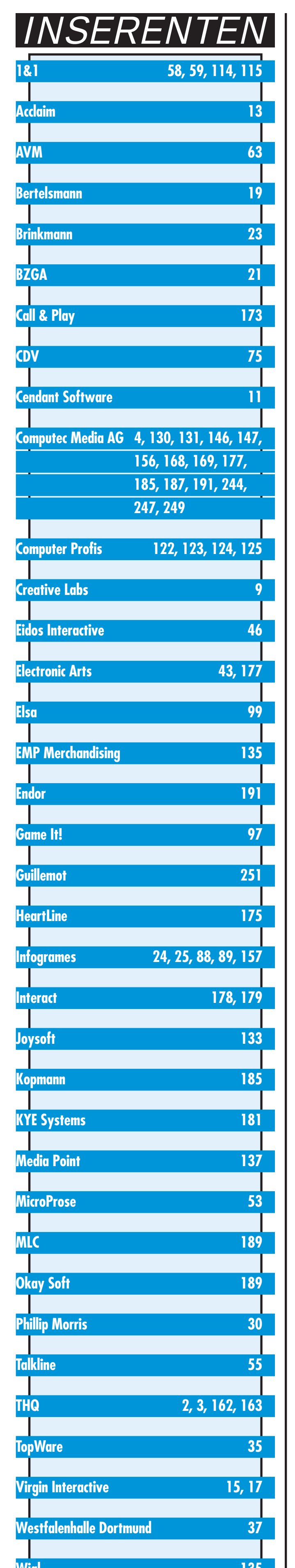
HOTLINES

Firma	Telefon	Zeiten
Acclaim Entertainment	01 80/5 33 55 55	24h/Tag
Activision	01 80/6 22 51 55	Mo-So 16^{00}-18^{00}
Ascaron	0 52 41/96 69 0	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Attic	0 74 31/5 43 23	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
Blue Byte	02 08/4 50 29 29	Mo-Fr 15^{30}-19^{00}
BMG Interactive	01 80/5 30 45 25	Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
Bomico	0 61 03/33 44 44	Mo-Fr 15^{00}-19^{00}
Creative Labs	0 89/9 57 90 81	Mo-Fr 9^{00}-17^{30}
Cryo Interactive	0 52 41/95 35 39	Mo-Fr 18^{00}-20^{00}
CUC Software (Sierra)	0 61 03/99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Disney Interactive	0 69/66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Eidos Interactive	01 80/5 22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
Electronic Arts	0 24 08/94 05 55	Mo-Fr 9^{30}-17^{30}
Funsoft	0 21 31/96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Greenwood	02 34/9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
GT Interactive	01 80/5 25 43 93	Mo-Do, Sa, So 15^{00}-20^{00}
Hasbro Interactive	01 80/5 20 21 50	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Ikarion Software	02 41/4 70 15 20	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
MicroProse	01 80/5 25 25 65	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Mindscape	02 08/9 92 41 14	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Psygnosis	0 69/66 54 34 00	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Ravensburger Interactive	07 51/86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
Sega	0 40/2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
Software 2000	01 90/57 20 00 [1]	Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
Ubi Soft	02 11/3 38 00 33	Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
Virgin Interactive	0 40/89 70 33 33	Mo-Do 15^{00}-20^{00}

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

(1) **Anfallende Gebühren:** DM 1,20 pro Minute

INSERENTEN



Inserent	Seite
1&1	58, 59, 114, 115
Acclaim	13
AVM	63
Bertelsmann	19
Brinkmann	23
BZGA	21
Call & Play	173
CDV	75
Cendant Software	11
Computec Media AG	4, 130, 131, 146, 147, 156, 168, 169, 177, 185, 187, 191, 244, 247, 249
Computer Profis	122, 123, 124, 125
Creative Labs	9
Eidos Interactive	46
Electronic Arts	43, 177
Elsa	99
EMP Merchandising	135
Endor	191
Game It!	97
Guillemot	251
HeartLine	175
Infogrames	24, 25, 88, 89, 157
Interact	178, 179
Joysoft	133
Kopmann	185
KYE Systems	181
Media Point	137
MicroProse	53
MLC	189
Okay Soft	189
Phillip Morris	30
Talkline	55
THQ	2, 3, 162, 163
TopWare	35
Virgin Interactive	15, 17
Westfalenhalle Dortmund	37
Wial	135

Kaum habe ich mich entschlossen, dem Ruf Folge zu leisten, kommen noch mehr Zuschriften, die mehr oder weniger vehement auf der weiteren Präsenz dieser Programme bestehen. Wie nun? Ein Abwägen der Möglichkeiten ergab jedenfalls: 19 kg Post dagegen – 26 kg Post dafür. So soll es denn nun sein. Ihr habt entschieden!

GRUNDSATZFRAGN

Sehr geehrte Damen und Herren, obwohl ich nun wirklich kein “ewiger Nörgler” bin, möchte ich mir auf diese Weise etwas Luft machen und empört berichten, was mir beim Kauf eines Lenkrades mit Pedalen widerfahren ist. Für meinen Sohn habe ich in einem Fachmarkt besagtes Teil für schlappe DM 200,- erworben. An meinem neuen PC ließ es sich aber nicht installieren. Wieder ins Geschäft getragen, wurde eine Rücknahme des Lenkrades vehement abgelehnt, mit dem Hinweis, daß das Teil nicht kaputt sei. Es läge wohl an meinem PC. Andere Joysticks funktionierten bisher einwandfrei. Höflicherweise wurde mir angeboten, das Gerät an meinem PC anzuschließen. Ich bin eben nur Computerlaie, was der Geschäftsführer auch gerne durchblicken ließ. Er ist zudem auch überzeugt, ein sehr kundenfreundliches Unternehmen zu führen. Wie auch immer: Nachdem ich den PC ins Geschäft getragen hatte, wurde das Lenkrad samt Pedale in kürzester Zeit installiert – nach Auskunft des Technikers innerhalb von fünf Minuten. Die Freude währte nicht allzu lange, da man mit nun für das Anschließen des Teils DM 49,95 berechnete. Wohlgemerkt für ein Lenkrad, das im selben Geschäft für DM 200,- gekauft wurde. Nach einem telefonischen Protest beim Geschäftsführer wurde mir ein Teil meiner Schuld erlassen, so daß nur noch DM 30,- zu zahlen waren. Auch wurde mir gesagt, daß es in der Branche so üblich ist und manche noch mehr verlangen. Was aber nicht so ist! Auf jeden Fall wurde mir von Computerhändlern (großen und kleinen), die ich telefonisch befragte, gesagt, daß es üblich bei ihnen sei, gekaufte Teile, die schnell zu installieren sind, dann auch zu installieren. Über einen kleinen Obolus für die Kaffeekasse freut sich aber jeder, wogegen auch nichts einzuwenden ist. Ich sehe durchaus ein, daß Fachleute ordentlich bezahlt werden müssen, wenn man ihre Leistung in Anspruch nimmt, aber 50,- DM für fünf Minuten Arbeit finde ich dann doch etwas derb. In den Geschäftsbedingungen des Geschäfts stehe es anders drin, wurde mir gesagt. Denn einsehen konnte ich die Geschäftsbedingungen nicht, da es in der Filiale keine gab. Man wollte aus Schwerin ein Fax anfordern und ich könnte sie dann am nächsten Tag einsehen. Was ich aber zu meinem Bedauern nicht kann, da ich in Zukunft Filialen dieses Computerfachhändlers meiden werde. Nun meine Frage an Sie: Habe ich Ansichten, die nicht in unsere Zeit passen? Ist so etwas, wenn auch rechtlich einwandfrei, trotzdem branchenüblich? Welche Erfahrungen haben andere Leser gemacht? Mit freundilchen Grüßen verbleibe ich

Kerstin Nahrstedt

Liebe Frau Nahrstedt, da ich selbst etliche Jahre in dieser Branche tätig war und viele meiner Bekannten es auch noch sind, kann ich Ihnen versichern, daß besagtes Verhalten zumindest bei Fachgeschäften nicht üblich ist. Jeder Händler hat verstärktes Interesse daran, Stammkunden zu bekommen und auch zu halten. Gerade Zubehörteile wie Ihr Lenkrad sind auch Artikel, mit denen man noch Geld verdienen kann. Am eigentlichen PC wird inzwischen kaum mehr verdient. Einer der Vorteile eines Fachhändlers ist es ja auch, gegebenenfalls eine Serviceleistung erbringen zu können. Natürlich mag der Entschluß, Ihnen die Arbeit zu berechnen, aus der Sicht des Filialleiters richtig gewesen sein, handelte es sich doch um ein einwandfreies Produkt. Der Fehler lag offensichtlich an Ihnen. Nur hat der gute Mann übersehen, daß Sie sein Geschäft nun künftig meiden und Ihr Geld anderswo auch sehr gerne genommen wird. Ich sehe das so: Da sich Qualität und Preise der einzelnen Händler nicht mehr nennenswert unterscheiden, sollte der Punkt Service sehr ernst genommen werden. Zum Glück für den Verbraucher haben das inzwischen auch die meisten Geschäftsführer erkannt. Sie haben recht, wenn Sie die Meinung der anderen Leser interessiert. Ich würde das auch gerne



SO ERREICHEN SIE UNS:

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA AG, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
eMail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax
0911/2872-250
Abo-Telefon:
0180/5959506
Abo-Fax:
0180/5959513
Abo-eMail:
computec.abo@dsb.net

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

REDAKTION

Chefredakteur:
Oliver Menne (V.i.S.d.P.)
Stellvertreter des Chefredakteurs:
Thomas Borovskis
Redaktion Deutschland:
Petra Maueröder, Jürgen Melzer, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Harald Wagner
Redaktion USA:
Florian Stangl
Redaktion Hardware:
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann
Redaktion Tips & Tricks:
Florian Weidhase (Leitung), Andre Geller, Peter Gunn, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Uwe Symanek, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Frank-Jürgen Wörner
Freie Mitarbeiter
Derek dela Fuente (England), Andreas Lober
Textkorrektur:
Margit Koch
Bildredaktion:
Richard Schöller
Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Sabine Klier, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung:
Gisela Tröger

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 0911/2872-150
Telefax: 0911/2872-240
eMail: crrudolph@computec.de
Website. www.computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 01.11.98
Anzeigenverkauf
Wolfgang Menne (-144)
Anzeigendisposition
Andreas Klopfer (-140)
Onlinewerbeflächenverkauf
Susanne Szameitat (-142)
Anzeigenmarketing
Monika Fleenor (- 345)
Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph (-143)
Ina Schubert (-346)
Anzeigenleitung (V.i.S.d.P)
Thorsten Szameitat (-141)

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Verlagsleiter:
Roland Bollendorf
Produktionsleitung:
Michael Schraut
Werbeleitung:
Martin Reimann (Leitung), Oliver Schneider, Sandra Wendorf
Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Abonnement:
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM DM 114,- (Ausland DM 138,-)
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-
Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820,
Fax: 06246/8825277
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD ÖS 900,-
PC Games Plus ÖS 1.435,-
Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg
ISSN/Pressepost:
PC Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

	PC Games CD	*Plus*	*Magazin*
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	J12782	B41783	B83361

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage III. Quartal 1998 291.430 Exemplare

erfahren. Auch ob die Welt da draußen mit ihren Händlern zufrieden ist, wäre ein Thema, das sicherlich einer Diskussion wert wäre.*

VERSCHIEDENES

Lieber Rainer,
natürlich habe auch ich einige Fragen an Dich:
1. Seid ihr in der Redaktion alles echte Franken oder gibt es bei Euch auch "Neigschmeggte", wie wir im Schwäbischen sagen?
2. Was hältst du von der Möglichkeit, die Oberweite von Fräulein Croft als gefährliche Waffe einzusetzen? Fälle davon hat es in Amerika ja schon gegeben!
3. Wie würdest Du reagieren, wenn Du in eine Verkehrskontrolle kommst und der Beamte, der zu allem Unglück auch ein PC Games-Leser ist, Dir beim Anblick Deines Führerscheins (mit Foto!) mit dem allerhämischten Grinsen ins Gesicht blickt? Jetzt sag nur nicht, Du hättest gar kein Auto!Tschüßle:

L.

*1. Inzwischen fangen wir unsere Kollegen schon bundesweit ein und treiben sie in Rudeln nach Nürnberg.
2. Ich bin immer wieder erstaunt, was es in Amerika, dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten und des Silikons, schon gegeben haben soll. Sei mir nicht böse, aber diese Diskussion beginnt nicht nur mich zu langweilen.
3. Ist mir sogar schon mal passiert. Zum Glück legte der nette Herr plötzlich mehr Wert darauf, mich in ein Gespräch über ein indiziertes (!) Spiel zu verwickeln, als sich Gedanken über klitzekleine, nicht unbedingt gesetzteskonforme Freiheiten, die ich mir beim Umbau meines Motorrads genommen habe, zu machen. Sie hatten eine Chance, Herr Walther!*

ENDLOSSCHLEIFE

Moin, moin!
Was ich eigentlich fragen wollte, sind nur zwei Dinge:
1. Hört das mit den technischen Neuerungen irgendwann mal auf? Sind die Spiele irgendwann so weit (und gut), daß man sich nicht dauernd neue Hardware kaufen muß? Kann die Grafik von heute überhaupt noch übertroffen werden?
2. Wieso bringt Ihr Eure Zeitschrift nicht nur als CD-ROM-Version heraus? Das wäre doch viel billiger, als sie zu drucken, oder?

Ohne Unterschrift

*1. Nein. Das wird nie aufhören. So lange ein Spiel nicht alle (!) Aspekte der Realität darstellen kann, wird es immer Raum für Verbesserungen geben. Auch bei Hologrammen wird nie Schluß sein. Und das ist gut so! Wenn Du ehrlich bist und Dir überlegst, wie Spiele noch vor zehn Jahren ausgesehen haben, wirst Du mir Recht geben.
2. Keine schlechte Idee. Bisher sind wir ja immer schnell an das Fassungsvermögen einer CD-ROM gestoßen. Mit DVD sieht das schon anders aus. Aber da die meisten Leser noch etwas auf Papier wollen (Auch Bücher werden noch gekauft! Ehrlich!), werden wir auch weiterhin ein Magazin machen, in dem man blättern kann und durch das man nicht scrollen muß.*

TADEL

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
vor kurzen kaufte ich mir einen P 233 mit 32 MB RAM, Soundkarte und einer Mystique mit 4 MB. Nach dem Einbau einer Voodoo2-Karte bekam ich jedoch erhebliche Probleme. In meiner grenzenlosen Naivität wandte ich mich an Sie, da Sie immer vorgeben, ein offenes Ohr für Ihre Leser zu haben. Leider hielten Sie es bis heute nicht für notwendig, mir eine Antwort zu schreiben.
Tief enttäuscht von Ihnen grüßt:

Bernd Lässek

*Lieber Herr Lässek,
es ist ja nicht so, daß ich Ihnen und anderen Hilfesuchenden nicht antworten möchte. Lassen Sie es mich so erklären: Ca. 288.000 Menschen kaufen jeden Monat die PC Games. Jede Ausgabe wird durchschnittlich von zwei Menschen gelesen. Nehmen wir nun weiter an, daß sich nur 1% dieser 576.000 Leser mit ihren Problem an mich wendet und ich nur fünf Minuten brauchen würde, um jeden persönlich zu antworten. In diesem Falle müßte ich meiner monatlichen Arbeitszeit noch knapp 528 Stunden hinzuaddieren. Wären Sie mir sehr böse, wenn ich ich dazu außerstande sehe?*



COMING UP!

Vorschau 1999

JANUAR ´99

Spieletitel	Genre
Apache Havoc	Flugsimulation
Asghan	Action-Adventure
Baldur's Gate	Rollenspiel
Cluedo	Denkspiel
Conflict of Nations	Echtzeit-Strategie
Crime Killer	3D-Action
Dark Project: Der Meisterdieb	3D-Action
Dark Vengeance	3D-Action
ESPN Pro Boarder	Sportspiel
Falcon 4.0	Flugsimulation
Freespace: Silent Threat	3D-Action
Global Domination	Echtzeit-Strategie
Glover	Jump&Run
Grand Touring	Rennspiel
Lords of Magic SE	Strategie
Machines	Action-Strategie
Myth 2	Echtzeit-Strategie
Pro Pilot 99	Flugsimulation
Requiem	3D-Action
Rival Realms	Echtzeit-Strategie
Rogue Squadron	3D-Action
S.C.A.R.S.	Rennspiel
SimCity 3000	Aufbau-Strategie
Skullcaps	Echtzeit-Strategie
Snowmobil Racing	Rennspiel
Speed Busters	Rennspiel
StarCraft: Brood Wars	Echtzeit-Strategie
Test Drive 5	Rennspiel
Test Drive Off-Road 2	Rennspiel
Think	Denkspiel
Thunder Brigade	3D-Action
Trans-Am-Racing 68-72	Rennspiel
Turok 2: Seeds of Evil	3D-Action
Uprising 2	Action-Strategie
Viper Racing	Rennspiel
VR Baseball 2000	Sportspiel
Western Front	Strategie
World War 2 Fighters	Flugsimulation

FEBRUAR ´99

Spieletitel	Genre
Daikatana	3D-Action
Discworld: Noir	Adventure
Drakan	Action-Adventure
Hired Guns	3D-Action
Interstate ´82	3D-Action
Lands of Lore 3	Action-Rollenspiel
Sega Rally 2	Rennspiel
Silver	Adventure
TA: Kingdoms	Echtzeit-Strategie
WarZone 2100	Action-Strategie

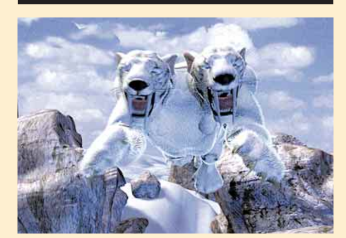
MÄRZ ´99

Spieletitel	Genre
Alpha Centauri	Strategie
Civilization: Call to Power	Strategie
Civilization: Test of Time	Strategie
Drakan	Action-Adventure
Hype: The Time Quest	Action-Adventure
Indiana Jones	Action-Adventure
Outcast	3D-Action
Prey	3D-Action
Starship Troopers	3D-Action
Wheel of Time	Rollenspiel

APRIL ´99

Spieletitel	Genre
Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie
Amen: The Awakening	Action-Adventure
Braveheart	Echtzeit-Strategie
Descent 3	3D-Action
Diablo 2	Action-Rollenspiel
Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie
Force Commander	Echtzeit-Strategie
Gabriel Knight 3	Adventure
Imperialismus 2	Strategie
Machines	Action-Strategie

LANDS OF LORE 3



Laut Luis Castle sollen die Arbeiten an *C&C3* gut vorangehen, ein exaktes Datum will er aber dennoch nicht nennen. Dafür wird *Lands of Lore 3* früher als von vielen erwartet fertiggestellt. Unter dem Motto „Back to the Roots" will Westwood alte Erfolgspfade betreten und den zuvor eingeschlagenen Weg zum „Massenmarkt" wieder verlassen. Ob der dritte Teil nun wirklich wieder mehr Rollen- als Actionspiel ist, erfahren Sie in unserem Testbericht.

OUTCAST



Bereits seit der E3 gehört *Outcast* zu den begehrtesten Ankündigungen für 1999. Auf der ECTS im Herbst vergangenen Jahres bescheinigte die Branche dem Titel sogar das Potential zum Verkaufsrenner. Eine zu hohe Erwartungshaltung wurde schon einigen vielversprechenden Produkten zum Verhängnis. Ob *Outcast* diese Regel brechen kann, werden wir in der nächsten Ausgabe aufklären – die erste Beta-Version ist greifbar nah.

SIM CITY 3000



Der Urahn aller Aufbau-Strategiespiele will seine Ausnahmestellung zurückerobern, zumindest läßt die Typbezeichnung auf einen großen Schritt hoffen. Mit moderner Optik und zeitgemäßer Steuerung soll die hochkarätige Konkurrenz von *Blue Byte* und *Sunflowers* ausgestochen werden. Ob das funktioniert, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe. Wir haben *SimCity 3000* auf Herz und Nieren getestet.

TIPS & TRICKS

Auf 48 Seiten geben wir Ihnen in der nächsten Ausgabe Tips, wie Sie bei *Baldur's Gate* eine schlagkräftige Truppe zusammenstellen und wie Sie bei *StarCraft: Brood Wars* mit den neuen Einheiten umgehen und beschäftigen uns mit dem Leben als Langfinger. *Dark Project: Der Meisterdieb* war für unsere unermüdliche Tips & Tricks-Abteilung die bislang größte Herausforderung.



Die PC Games Ausgabe 3/99 erscheint am 3. Februar 1999